

1

/96
Januar

Das Magazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388sfr 7,50
öS 60 DM 7,50

Nur 7,50 DM inkl. CD!

PC Spiel mit CD-ROM

PC
Spiel

mit CD-ROM



Stonekeep

So müssen Rollenspiele sein

Stonekeep

Fußball wie im Stadion

FIFA Soccer '96

Lauter Demo-Knüller auf CD

Wing Commander IV
Beavis and Butthead
Destruction Derby
FIFA Soccer
und viel mehrHier sollte sich die Heft-CD
finden. Wenn sie fehlt,
wenden Sie sich bitte an den
TRONIC-VerlagGroßer Skunny-Wettbewerb
Pentium
zu gewinnen!

Phantastisch: The Dig!

just *for* fun!



BARYON

SOVIEL ACTION HABEN SIE AUF IHREM PC NOCH NICHT GESEHEN: BARYON IST EIN SHOOT'EM-UP! DER EXTRA-KLASSE. SCHNELLES UND WEICHES SCROLLING, ÜBERDIMENSIONIERTE WAFFEN U. BILDSCHIRMGROSSE EXPLOSIONEN SORGEN FÜR ECHTES AUTOMATEN-FEELING!



CD-ROM

- 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- 3D-ANIMATIONEN (CD)
- 6 GROSSE LEVELS
- 7 WAFFENSYSTEME
- BOMBASTISCHER SOUND
- SPIELGESCHWINDIGKEIT STUFENLOS EINSTELLBAR

CDV-SOFTWARE
DM 79,95



BALLERN wie in der SPIELHALLE!

BARYON

Best.Nr. CDR2726



MOTELSOFT'S WELT DER ABENTEUER

TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER FANTASIE UND ZAUBE-REI! DIESER SAMPLER ENTHÄLT FOLGENDE ACHT MOTELSOFT-VOLLVERSIONEN:

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. Die Insel | Strategie-Abenteuer |
| 2. Der Eisplanet | Strategie-Abenteuer |
| 3. Escape from Ragor | Rollenspiel |
| 4. Megrims Rache | Rollenspiel |
| 5. KOKOI | Gesellschaftsspiel |
| 6. Poker King | Pokersimulation |
| 7. Darkside of the Sun 1 | Rollenspiel |
| 8. Darkside of the Sun 2 | Rollenspiel |



CD-ROM

CDV-SOFTWARE
DM 69,95



Best.Nr. CDR2143

BLACK REIN

SIE SIND KOMMANDANT DES NEUENTWICKELTEN PANZERFAHR-ZEUGS "BLACK REIN". DOCH SCHON BEIM ERSTEN TESTLAUF IN EINEM WÜSTENGEBIET WERDEN SIE VON FEINDLICHEN PANZER-VERBÄNDEN ANGEGRIFFEN...

BLACK REIN - DAS 3D-ACTION-GAME FÜR WINDOWS.

- Auflösungen bis 1024x768
- Stereo-Sound
- einstellbare Spielstärke
- 3 Waffensysteme
- 10 aufregende Missionen
- 7 versch. Gegner



CD-ROM

CDV-SOFTWARE
DM 29,95

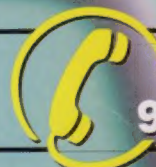


Best.Nr. CDR2136

**...JETZT IM HANDEL
oder direkt bei CDV:**

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

FAX (0721)
9 72 24-24



(0721)
9 72 24-0

Die Top 5 des Monats Januar

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuererscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Januar sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Januar.

Beste Grafik: Stonekeep

Bester Sound: Tilt!

1. Rayman

2. Pinball World

3. Monopoly

1. Stonekeep

2. The Dig

3. Bleifuß

1. Destruction Derby

2. Beavis and Butthead

3. The Dig

1. FIFA Soccer '96

2. The Dig

3. Monopoly

1. Destruction Derby

2. FIFA Soccer '96

3. Monopoly

1. Stonekeep

2. Rayman

3. FIFA Soccer '96

1. FIFA Soccer '96

2. Destruction Derby

3. Beavis and Butthead



Stonekeep

Es ist nicht leicht zu sagen, was eigentlich ein gutes Rollenspiel ausmacht. Es ist dagegen sehr leicht festzustellen, daß Interplays **Stonekeep** alle diese Eigenschaften aufweist. Den Bericht über unseren Hit des Monats lest Ihr auf

Seite 78



FIFA Soccer '96

In der Sportserie von Electronic Arts ziehen nun auch die Fußballspieler ins "Virtual Stadium" - wo sie zur vielleicht beeindruckendsten Vorstellung in diesem Genre auflaufen. Ob Spiel, Grafik, Sound oder Steuerung - alles ist vom Feinsten, und man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

Seite 80

Destruction Derby

Oh, wie schön ist es, Beulen in ein Auto zu fahren, ohne an die Werkstattrechnung denken zu müssen! Im Crash-Wettbewerb von **Destruction Derby** darf man sogar ohne Führerschein der zerstörerischen Leidenschaft nachgehen; der Spaß ist garantiert.

Seite 92



The Dig

Wie kaum jemand im Busineß versteht Lucas-Arts, die Spannung hochzutreiben. Seit Monaten spricht man von **The Dig**, das sogar Erfolgsregisseur Steven Spielberg in der Liste der Mitarbeiter führt. Wer also würde zweifeln, daß man das jüngste Adventure der Firma unbedingt gesehen haben sollte?

Seite 122



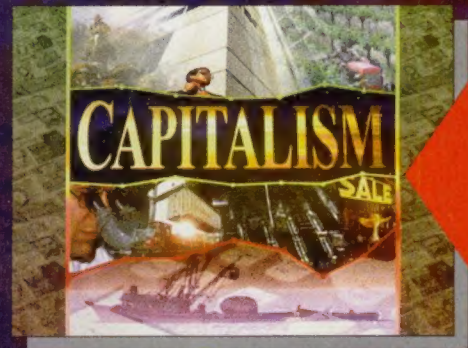
Rayman

Nach langer Zeit gibt's mal wieder ein richtig tolles Jump'n'Run. **Rayman** beweist mit einem knuffigen Helden und Klasse-Extras, daß aus diesem Genre auch auf dem PC eine runde Sache gemacht werden kann.

Seite 84

Destruction Derby

Die Fetzen fliegen bei unserer Demo von **Destruction Derby**. Mit Eurer getunten Karre habt Ihr lediglich die Aufgabe, die Fahrzeuge aller Mitbewerber zu Schrott zu fahren. Je nachdem, wie hart Ihr Eure Feinde erwischt, werden Punkte verteilt. Angsthasen und Sonntagsfahrer haben keine Chance!



Beavis and Butt-head

Die "spielbare Blödheit" liegt auf unserer CD zum Ausprobieren bereit. Gerade eben erst wurden die beiden Kulthelden von Viacom in ein wahnwitziges Adventure verpackt. Wer einmal gemeinsam mit dem Duo seiner sadistischen Ader freien Lauf lassen möchte, darf das in diesem Spiel ungestraft und wird auch mit der Demo seinen Spaß haben. Hey Beavis, I kick your ass!



Wing Commander IV

Die Kilrathi lassen einfach keine Ruhe. Origin präsentiert den vierten Teil der Wing-Commander-Serie. Grafisch ziemlich aufgeblasen, kommt die Demo des neuen Knüllers über unsere Heft-CD direkt in Eure heimischen PCs. Fasten your seatbelt!



Turrican 2

Turrican hat trotz seines mittlerweile meterlangen Bartes immer noch die Power, um auch PC-Spieler zu begeistern. Die Eins-zu-eins-Umsetzung des bekannten Jump'n'Runs mit Shoot'em-Up-Einlagen vom Amiga läßt Triggerfinger ohne Gnade anschwellen. Die Demo auf unserer CD bietet nur einen kleinen, aber schönen Vorgeschmack.



PC S

PC S

PC S

1/9



Capitalism

PC
Spiel

Money, money, money! Nach den Sternen könnt Ihr bei Capitalism von Software 2000 zwar nicht greifen, dennoch gestattet unsere Demo einen kleinen Einblick in die Welten der Hochfinanz. Nur hartgesottene Wirtschaftsfreaks haben die Chance, mit ihrer frisch geschaffenen Firma zu überleben.



CD-INHALT

Jazz Jackrabbit Xmas '95

PC
Spiel

Der Shareware-Hit Jazz Jackrabbit erlebt mit seiner neuen Weihnachts-Edition ein fröhliches Revival. Held des Spiels ist der sattsam bekannte und bis an die langen Vorderzähne bewaffnete Hase, den es abermals in festlich angehauchte Levels voller karnickelhassender Zeitgenossen führt. Fans des Langohrs und solche, die es werden wollen, werden es zu schätzen wissen.

Spiel

iel

D

96



Skunny

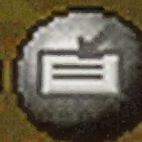
PC
Spiel

Skunny ist ein Eichhörnchen und in der Sharewareszene längst ebenso bekannt wie sein langohriger Vetter Jazz, über den wir schon gesprochen haben. Auch er brach kürzlich zu neuen Abenteuern auf, deren Demofassung wir Euch nicht vorenthalten wollen. Und besser noch: Weiter hinten im Heft gibt's eine tolle Competition um den tierischen Helden, bei der unter anderen wertvollen Preisen ein nagelneuer Multimedia-PC auf einen neuen Besitzer wartet...

Köln sei dank!

PC
Spiel

Die Messe in Köln hat uns letztendes mit einer in diesem Jahr noch nicht dagewesenen Menge neuer Titel überschwemmt. Kurz vor Redaktionsschluß gingen uns dann plötzlich die Seiten aus, und so haben einige Reviews im Heft keinen Platz mehr gefunden. Aber zum Glück gibt's ja noch das Magazin auf CD, wo die "ausgefallenen" Berichte Ersatzquartier beziehen konnten.



IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Helke Wiegand (wl)

Redaktion
Sandra Alter (sa), Arndt Grass (ag),
Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom),
Thomas Richter (tr), Klaus Trafford (kate)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)


Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vornheim-Süller

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al),
Ralf Nebel (rn), Rainer Scheer, Matthias Steinwachs,
Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Stonekeep  Interplay

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberhyn, Christian Siebert,
Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,
Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl,
Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12
Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehr-
wertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM.
Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: 0 56 51/97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Institut Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35-603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit
Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing, Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 929-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier**
gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff
zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren
Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen.
Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einreichung von
Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen
Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz
sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete
Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann
keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PC Spiel veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art
(Fotokopien, Mikrofilm, Erhaltung in Datenverarbeitungsanlagen usw.)
bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Befindet sich die Heft-CD nicht auf dem Titel, wenden Sie sich
bitte an den TRONIC-Verlag (Adressen S. 4)



Frankenstein Seite 82

Spotlight

Nachrichten, Neuheiten, Trends.....	3
Die Heft-CD 1/96.....	4
Breththupferl.....	22

Thema

Joysticks.....	30
Der große Vergleichstest	
Playstation.....	34
Technik, Vorzüge und Spieleangebot	
Werbespiele.....	38
Das Spiel mit den Kunden	

Report

Computer '95.....	24
Spieleneuheiten von der Kölner Messe	
Win 95.....	28
Was sagt die Industrie?	

Lupe

Crusader.....	118
Ein Tag im Leben eines Saboteurs	

Comic

Alone in the Dark 3 - Teil 11.....	53
© Vents d'Ouest/Infogrames	

Destruction Derby Seite 92



Inhalt



Rayman Seite 84

Werkstatt

Spiele starten unter Windows 95.....	110
Das Ende der Bootdiskette	
Cheaten, aber richtig (4).....	115
Tips & Tricks, wie man Spiele manipuliert	

Rubriken

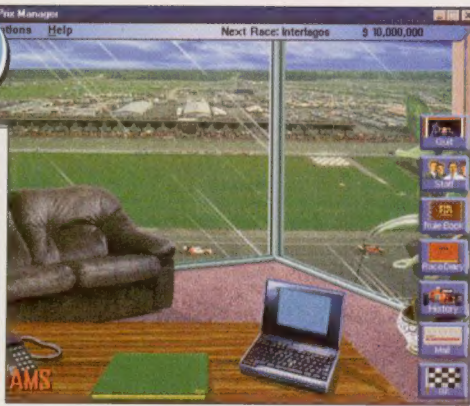
Impressum.....	6
Unterwegs im Internet.....	40
Entertainment-Special.....	57
Heft im Heft, CD-Booklet.....	75
Kleinanzeigen, Marktplatz.....	108
Inserentenverzeichnis.....	109
Topaktuell vor ... Jahren.....	100
Audio-Spuren.....	111
Leserbriefe.....	125
Vorschau.....	126

Wettbewerbe

Skunny.....	42
Gewinner: Psycho Pinball.....	20



Computer '95 Seite 24



**F1 Grand Prix Manager
Seite 88**

Weitere Neu- vorstellungen im Magazin auf der Heft-CD

11th Hour (Preview)
Carrier Strike Force
(Preview)
Panic in the Park
Pro Pinball -
The Web (Preview)
Space Marines
Tek War
Tilt

Spielfeld

Auf einen Blick	44
<i>Das aktuelle Spieleangebot</i>	
Monopoly	77
<i>Der Klassiker jetzt in Super-VGA</i>	
Stonekeep	78
<i>Lang erwartetes Rollenspiel</i>	
FIFA Soccer '96	80
<i>Fußball wie im Fernsehen</i>	
Frankenstein	82
<i>Friedhof gehen, Leiche klauen, nach Hause bringen, Monster bauen</i>	
Rayman	84
<i>Kunerbuntes Jump'n'Run</i>	
Turrican 2	86
<i>Wiederholung eines Amigahelden</i>	
F1 Grand Prix Manager (Preview)	88
<i>Der Sim-Schumacher</i>	
Talisman (Preview)	90
<i>Auf der Suche nach dem magischen Stein</i>	
Star Rangers	91
<i>Weltraumaction mit Strategieoption</i>	
Destruction Derby	92
<i>Aufeinandertreffen der PS-Dinosaurier</i>	
Fatal Racing	95
<i>Rennsimulation mit verzwickten Streckendesigns</i>	

Sensible World of Soccer	96
<i>Fußballspaß als Manager oder Spielertrainer</i>	
Pinball World	98
<i>Mit dem Flipper auf Weltreise</i>	
Entomorph	99
<i>Action-Rollenspiel-Mix von SSI</i>	
Wetlands	100
<i>Interaktive Balleraction unter Wasser</i>	
NBA Jam Tournament Edition	102
<i>Slam Dunk mit den Basketball-Giganten</i>	
Silent Steel	104
<i>U-Boot-Sim als interaktiver Spielfilm</i>	
Skunny	105
<i>Jump'n'Run mit Level-Editor</i>	
ranSoccer	106
<i>Fußball im Vector-Hemd</i>	
Bleifuß	107
<i>Arcade-Action für PS-Freaks</i>	
The Dig	122
<i>LucasArts Adventure - wieder in alter Form</i>	
Beavis & Butthead	124
<i>Anarcho-Adventure mit Spitzenbesetzung</i>	

Wetlands Seite 100

Wer schützt wen?

Leider, leider gibt es für uns Computerspieler immer wieder neuen Anlaß, uns über das Thema Indizierungen zu ärgern. Dabei sind die meisten von uns doch durchaus einer Meinung: Jugendschutz muß sein. Und tatsächlich gibt es genügend Spiele, die nicht nur schlecht, sondern so ekelhaft sind, daß wir gar nichts dagegen hätten, würde man die gesamte Menschheit vor ihnen schützen. Allein - gerade diese Spezies trifft es nur selten. Immer öfter landen dagegen Titel auf der Liste, die anderswo sogar als besonders gelungen gefeiert und ausgezeichnet werden - Jugendschutz vorbehalten. Nun wäre selbst das ein schwaches Argument, könnte man in den Entscheidungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) noch irgendeine klare jugendschützerische Linie erkennen.

Aber im Gegenteil betrifft eine der jüngsten Indizierungen das renommierte Spiel eines ebenso renommierten Anbieters, das bis zur Entscheidung der BPJS über ein halbes Jahr lang im Handel angeboten wurde. Mit der USK-Empfehlung "nicht unter 18 Jahren" bedacht, haben es innerhalb dieser Vorgaben und in diesem Zeitraum mit Sicherheit alle interessierten Spieler erwerben oder wenigstens spielen dürfen. Da mutet das nachträgliche Votum "für den Jugendschutz" doch eher an wie eine geschickte Marketing-Kampagne, oder? In den USA jedenfalls gibt das Werbeargument, ein Spiel sei in Deutschland indiziert, dem Absatz schon lange zusätzlichen Schwung.

Wie auch immer man zu einer einzelnen Maßnahme steht, ärgerlich für uns alle sind die Begleiterscheinungen. Weil ja ein indiziertes Produkt unter anderem nicht beworben werden darf, bewegen sich die Redaktionen von Computerzeitschriften und werbende Computerspielhändler von einer Sekunde zur anderen auf äußerst dünnem Eis. Eine Beschlagnahme hier und eine Strafe dort, weil doch einmal etwas nicht rechtzeitig geändert wurde, kann uns nur allzu schnell um unseren Job und Euch um den kleinen Spiel Laden an der Ecke oder eine liebgewordene Zeitschrift bringen. Alles zum Zwecke des Jugendschutzes natürlich ...

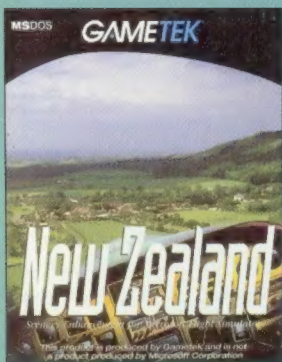
Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen auch den unter 18jährigen Leserinnen und Lesern

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion



**Stonekeep
Seite 78**



Auf nach Neuseeland

Bis vor kurzem gab es noch zwei Punkte auf der Weltkarte, die nicht mit dem Flugsimulator von Microsoft angefliegen werden konnten. Das ändert sich jetzt. Ab sofort steht nur noch der Werra-Meißner-Kreis in Nordhessen ohne Szenario-Disk da. Denn Neuseeland anzufliegen ist jetzt, dank Gametek, kein Problem mehr. Das Szenario **New Zealand** bietet neben der wahnsinnig tollen Landschaft noch 120

Landeplätze, darunter zahlreiche Seeflugzeug-Basen. Ansonsten ist alles beim alten. Flight-Simulator-Fans werden wissen, warum sie diese CD unbedingt für 60 Mark haben müssen.

Zoop-Wettbewerb



Wer sich um den 16. Dezember im Großraum Frankfurt rumtreibt und außerdem das neue Viacom Game Zoop passabel zocken kann, sollte sich schleunigst zum Wettbewerb melden. Bei Joysoft, Fahrgasse 87, in Frankfurt geht nämlich am 16. Dezember eine Meisterschaft los. Da das Game noch relativ neu ist, dürften die Chancen für den Sieg nicht schlecht stehen. 1. Preis ist eine Sony Playstation mit zwei Games. Wer dabei sein will, sollte sich bis zum 15. Dezember bei Joysoft anmelden.



Neue PC-Gamepads

Ja, ja, die Playstation ist mal wieder Vorreiter gewesen. Das neue PC-Power-Pad von Spectravideo sieht dem Sony-Pad ähnlich, als wär's ein eineiiger Zwilling. Das Sprint-Pad dagegen hat die klassische Nierenform, wie man es bereits vom SuperNES kennt. Beide Teile liegen preislich so um die 30 Mark und machen einen robusten Eindruck. Was allerdings nach einem Doberman-Beißtest übrigbleibt, ist noch nicht raus.

Wer die Pads nicht im Laden kriegt, sollte sich an Spectra Video, Unit 27 Northfield Industrial Estate, Beresford Avenue, Wembley HA0 1NW in England wenden.

Command & Conquer Tips

Derzeit dürfte Command & Conquer von Virgin eines der heißdiskutiertesten Strategiegames auf dem Markt sein. Welche Taktik ist die beste? Welche Waffensysteme bringen den Sieg? Wie knacke ich die Basis im letzten Level? Alle diese Fragen werden jetzt beantwortet. Der Ratgeber-Verlag bringt zu Weihnachten ein 140 Seiten starkes Booklet auf den Markt, das die Antworten weiß. Außer den kompletten Levelkarten, einem Cheat-Editor und zahlreichen Tips und Tricks gibt es eine Diskette mit Savegames. Für 39 DM ist das Buch bei Rolf Scheitza, Ratgeber-Verlag, Postfach 200526, 44649 Herne zu beziehen.



Monströs

Mit Tailchaser bringt Defcom Software demnächst ein Actionspiel auf den Markt, das das Jump'n'Run- und Shoot'em-Up-Prinzip vereint. Neben einer Vielzahl von Zwischenmonstern und Endgegnern bietet das Game 25 unterschiedliche Waffen und Extras sowie gerenderte Grafiken und Animationen in 256 Farben. Das Besondere dürfte der Sound sein: Sowohl Sprachausgabe als auch Musik sind in einem professionellen Tonstudio aufgenommen worden, was zumindest für dieses Genre ungewöhnlich ist. Ob Tailchaser spielerisch überzeugen kann, werden wir bald wissen.



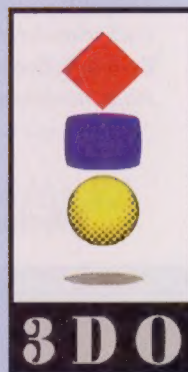
Boxen ade

Was beim alten Amiga Standard war, wird jetzt auch für die PC-Welt angeboten: Ein Monitor mit eingebauten Lautsprechern. Auf diese wahnsinnige



Idee ist jetzt Viewsonic gekommen. Und das Teil scheint auch gar nicht verkehrt zu sein. Zumindest die technischen Daten können sich sehen lassen. Der **V17GA** bietet auf seinen 17 Zoll eine Bildwiederholrate von 86 Hz und eine maximale Auflösung von 1280 x 1024. Das einzige, was einem Sprung zum Laden an der Ecke im Weg steht, ist der Preis. Das Teil soll nämlich stolze 2000 Marker kosten. Für den Preis stehen im Normalfall zwei 17-Zöller ins Haus, wenn auch ohne Boxen.

3DO ist verkauft



So kann es gehen. Kaum hat die 3DO-Company ein sicheres Bein auf der Erde, da starten andere Konsolen voll durch. Vor allem der Release der Playstation von Sony dürfte die Amerikaner dazu bewogen haben, die Technologien für ihr bestehendes 32-Bit-System und die zukünftige 64-Bit-Erweiterung mit dem M2-Chip an Matsushita zu verkaufen.

Damit ist der Traum, eine amerikanische Konsole in den von Japan beherrschten Markt zu schieben, geplatzt. Aus Insiderkreisen war zu hören, daß das 3DO dem japanischen Konzern 100 Millionen US-Dollar wert war. Für den Käufer bleibt fast alles beim alten. Lediglich die Umrechnungen für Preise der Import-Games werden jetzt am Yen festgemacht. Matsushita ist übrigens die Mutterfirma von Panasonic. Also bleibt das Logo auf der Konsole gleich.

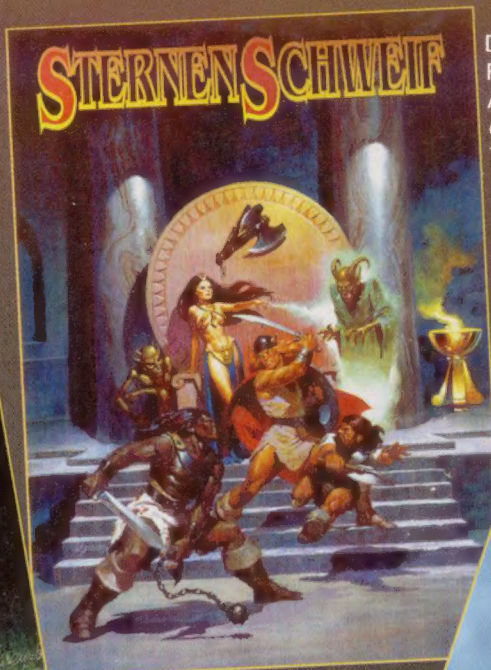
Softwarehits

MADE IN GERMANY

Nutzen Sie unsere telefonische
Bestellannahme unter
07431 - 54323

**Drei super Spiele deutscher
Hersteller zum
Weihnachtspreis von einem!**

Ascons brillante Manager-Simulation für den Fußball-Fachmann, die die Konkurrenz klar im Abseits stehen läßt! Arbeiten Sie sich zum Bundestrainer hoch!



Diese Rollenspiellegende von Attic und Fantasy Productions hat internationale Auszeichnungen zum Besten Rollenspiel des Jahres eingeheimst, wie kein zweiter Titel aus Deutschland.

Mit diesem Titel hat Blue Byte einmal mehr bewiesen, daß hochkarätige Strategiespiele durchaus aus deutschen Landen kommen können.



Nur solange es schneit...

Weitere Informationen bei Attic Entertainment Software
Sigmaringer Strasse 84 • 72458 Albstadt • Tel: 07431 - 54323 • Fax: 07431 - 541 04



empf. Verkaufspreis

Interplay



JETZT



ERHÄLTlich!

STONEKEEP

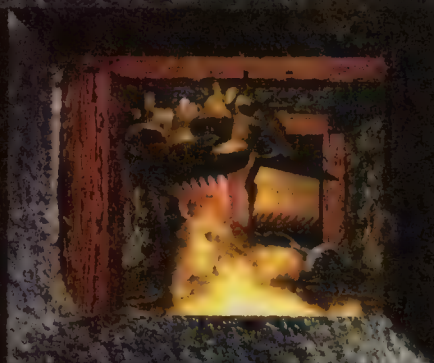
FÜR PC CD-ROM

© 1995 Interplay productions. All trademarks and copyrights are property of Interplay productions. All rights reserved.

treten sie
ein in eine neue
dimension des
computerspiels.



Stonekeep ist das phänomenale Ergebnis eines ganzen Teams von Produzenten, Designern, Programmierern und Künstlern, die fast 30 Jahre lang an der Erstellung dieses Spiels gearbeitet haben.



Hollywoodreife Special-Effects, modernste Sound-Effects, digitale Musikkbearbeitung und atemberaubende „life-action“ Filmsequenzen machen Stonekeep zu einem unvergleichlichen Ergebnis.



3D-gerenderte Verliese und Kreaturen gepaart mit echten Schauspielern und brandneuen Special-Effects lassen eine neue Dimension des Computerspiels entstehen - realistisch wie nie zuvor.

Albion und der Fehlerteufel

Nachdem wir monatelang an einem neuen Wertungssystem gebastelt hatten, konnten wir es im letzten Monat zum ersten Mal ausprobieren. Und gleich gab's die ersten Pannen, denn einige "Lämpchen" wollten einfach nicht so brennen, wie sie eigentlich sollten. Unter anderem traf's Blue Bytes erstklassiges Rollenspiel **Albion** und unser Spiel des Monats **Crusader**. Zwar stimmt das Rating noch in der Rubrik "Auf einen Blick" (vier Punkte für ein sehr gutes Spiel), aber im Testbericht selbst ist versehentlich ein Zähler verlorengegangen. Bei **NHL-Hockey '96** sollten in der Grafik-Wertung vier statt drei Lämpchen leuchten. Wir bitten um Entschuldigung.

NHL-Hockey '96-Wettbewerb

Eishockey-Fans aufgepaßt: Wir starten jetzt zusammen mit Electronic Arts einen kleinen Wettbewerb, bei dem es echte Sammlerstücke zu gewinnen gibt. Wir verlosen unter den ersten 50 Einsendungen drei T-Shirts. Aber das sind nicht irgendwelche 08/15-Teile, sie sind bestückt mit Unterschriften. Einmal gibt es das Shirt mit den Unterschriften des Entwicklungsteams von NHL '96. Und außerdem liegen bei uns zwei T-Shirts mit der Unterschrift des Eishockeyspielers Jeff Courtneil. Natürlich müßt Ihr auch was dafür tun. ("Los Wernär, stell moal die Froage!"). Bei welchen NHL-Club spielt Jeff Courtneil?

- Chicago Cubs
- Vancouver Grizzlies
- Phoenix Suns
- Washington Redskins

Also, keine Frage, wo er spielt, oder? Die richtige Lösung schickt an den TRONIC-Verlag, Stichwort NHL-Hockey, Bremer Str. 10a, 37269 Eschwege. Einen Einsendeschluß schenken wir uns mal, weil wir bei 50 Einsendern die Verlosung starten. Der Rechtsweg ist natürlich wegen Bauarbeiten gesperrt und somit ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlags dürfen - genau wie ihre Angehörigen - nicht teilnehmen.

Dungeon-Keeper verschoben

Wer schon richtig heiß auf **Dungeon Keeper** von Bullfrog ist, der kriegt jetzt erstmal gehörig den Kopf gewaschen. Denn vor Februar '96 wird das Teil nicht fertig. Als Hauptgrund für die Verzögerung gibt Bullfrog an, daß sie an einer Version basteln, die auch auf einem 486/33-Prozessor laufen soll. Nebenbei werden die Bullfrogger noch an diversen kleinen Extras werkeln. Zum Beispiel eine 32-Spieler-Netzwerkoption sowie eine Trainingsarena, um die Charaktere zu testen, bevor es ans Eingemachte geht.



Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Langsam, aber sicher nähert sich der Held Edward Camby dem unvermeidlichen Showdown in der Geisterstadt Slaughter Gulch. Dort war er hingereist, um seine Freundin Emily zu befreien. Leider hatten zahlreiche Untote etwas dagegen. Nach einer längeren Auseinandersetzung mit ihnen trifft er auf Caine, den Obermottz der Zombieliga. Der fesselt Edward und Emily in einer Höhle. Die Lage scheint aussichtslos, doch da erscheint unerwartete Hilfe von einem alten Mann, der Edward einen magischen Revolver gibt. Wird Eddie sich und seine Liebste befreien können? Lest selbst...

Teil 11 des zwölfteiligen Comics ist ab S. 53 in dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.



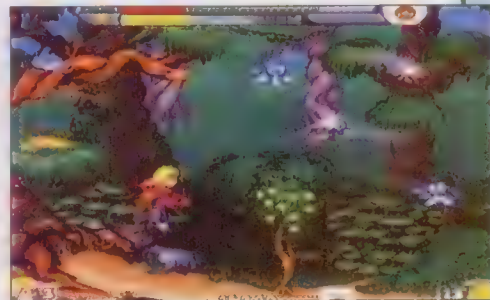
Design-Mousepad Unico - das besondere Geschenk für Freunde

Steinhart - Wie man sich paddet, so ...

Auf dem neuen Design-Mousepad Unico kann man die Maus tanzen lassen. Und nicht nur der wird's gefallen, auch die Hand des Users bleibt beim Arbeiten angenehm kühl. Noch dazu sieht das Granit-Pad schön aus: Es ist aus der indischen Granitsorte Black Galaxy gefertigt. Bei Lichteinfall blitzen und funkeln kleine kupferfarbene Mineraleinschlüsse im fast schwarzen Untergrund. Ganz was nobles also, aber dennoch zweckmäßig. Die Maus läßt sich auf der steinharten Fläche exakt führen. Der einzige Haken an dem außergewöhnlichen Pad könnte für viele der Preis sein: Zum unverbindlich empfohlenen Verkaufspreis von 149 DM gibt's das Teil bei The Pad Company, Berlin, Tel.: 030/7851349.

Irgendwann kriegen wir Sie ...

... mit Danone. Diesmal versucht es der Joghurthersteller nicht mit einem Milchprodukt, sondern mit einem PC-Game. In Zusammenarbeit mit Ernährungswissenschaftlern ist ein Jump'n'Run mit dem Namen "Das Geheimnis von Foody" entstanden. Hier sollen Kinder spielerisch lernen, wie man sich richtig ernährt. Ein explodierender Vulkan vernichtet auf dem Planeten Foody die Ernährungstafel der Bewohner. Der kleine Daniel wurde von den Foodys dazu bestimmt, die sieben Bestandteile der Tafel zu finden. Die Grafiken (sogar mit 3D-Effekten) der insgesamt sieben Spielwelten sind durchaus annehmbar. Für etwa 50 Joghurts, nämlich 49 DM ist das Game im Buchhandel (ISBN-Nr.: 3-9804803-0-5) erhältlich.



Kein Quark: Das Werbespiel von Danone

TERRA 6

MISSION SUPER I.Q.

Das
Science
Fiction
Abenteuerspiel
der
nächsten
Generation

Klinische Tests
haben bewiesen:
Mission Super I.Q.
hilft nicht
gegen Karies.

CD-ROMs

Jetzt im
Fachhandel
erhältlich!

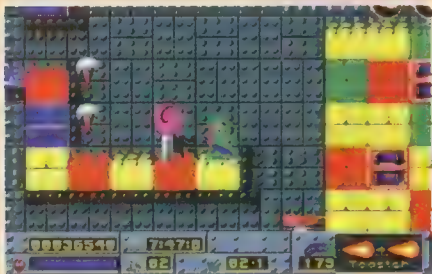
empf. VK
DM
129,95

Brunnfeld 2 - 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

NBG
VERLAG

Jazz im Legoland

Wer kennt ihn nicht, den vorwitzigen Hasen **Jazz Jackrabbit** aus der Sharewareschmiede Epic MegaGames? Rechtzeitig zum Weihnachtsfest gibt's auch in diesem Jahr eine Bonus-Episode für die Fans des Langohrs. Versteht sich von selbst, daß die Levels wieder winterlich-weihnachtlich angehaucht sind. Unter an-



Jazz macht das Legoland unsicher

derem geht's durch eine Welt prallvoll mit bunten Bausteinen und Spielzeugmännchen wie frisch aus dem Legoland. Wer's selbst sehen möchte, findet die Abenteuer des "Holiday Hare '95" auch auf der Heft-CD.



Bei so viel Lebkuchen kommt man sich ja vor wie bei Hänsel und Gretel

Micro Machines 2 - Special Edition

Alle Miniracer sollten mal die Lauscher aufstellen. Von den **Codemasters** kommt jetzt **Micro Machines 2** als Special Edition. Außer dem Standardgame mit seinen Tracks stehen noch 50 weitere Rennstrecken auf dem Spielplan. Damit die Special Edition auch ihren Namen verdient, haben die Codemasters gerenderte Zwischensequenzen eingebaut und das In-Game-Scrolling ein paar Takte weicher gemacht. Logo, daß die Sache weiterhin mit bis zu vier Spielern gezockt werden kann. Worauf wir in der Redaktion noch warten: daß die Codemasters endlich mal ein Game rausbringen, das nicht mit "Micro" anfängt und mit "Machines" aufhört.

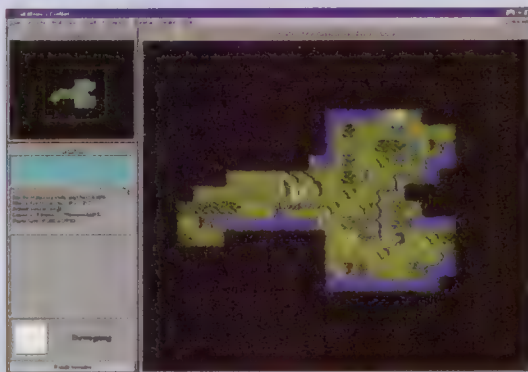
Innovative Balleraction von Trimark

Aus dem Hause **Trimark** soll in den nächsten Wochen **The Hive** kommen. Der Hersteller verspricht rasante Arcade-Action mit 3D-gereinigten Grafiken. Eine neue Technik namens **Panoractive** soll dem Spieler mehr als nur gewöhnliche Balleraction geben. Dieses System soll dem Spieler eine 360-Grad-Bewegungsfreiheit in einer 3D-Umgebung eröffnen. Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand: Der Spieler kann sich in der Szenerie völlig frei bewegen und draufloschlagen, ohne irgendwelche Einschränkungen hinnehmen zu müssen. Was die neue Technik letztendlich bringt, bleibt allerdings abzuwarten.

Insgesamt sollen 18 Levels in zwei Spieltypen gemeistert werden. Luftakrobaten werden dabei genauso bedient, wie Jungs, die sich gerne am Boden mit Waffen beharken. Erste. Wir werden auf jeden Fall einen ausführlichen Test bringen, sobald etwas Spielbares von dem Game verfügbar ist.

Völkerwanderung im Netz

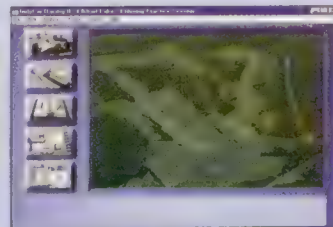
Buchstäblich fünf Minuten vor Redaktionsschluß beglückte uns die Firma **Microprose** mit Mustern ihrer neuesten Produkte. Mit dabei: Das langerwartete **CivNet**, die Fortsetzung von Sid Meiers Strategiehit **Civilization**. Angesichts des neuen Outfits für Windows/Windows '95, zahlloser Neuheiten (diverse Mehrspieleroptionen, viersprachige Benutzerführung, interaktives Tutorial, Welten-Editor usw.) haben wir es in der Kürze der Zeit nicht mehr geschafft, diesem Spiel mit einem ausführlichen Test zu Leibe zu rücken. Auf das erste Anspiel macht aber alles einen vorzüglichen Eindruck, und wir versprechen mehr Infos in der nächsten Ausgabe.



CivNet, ein Klassiker jetzt fürs Network

Neues von der Piste

Kurz vor Toresschluß erreichte uns noch eine Vorab-Version von **IndyCar Racing 2**. Der Nachfolger des Rennspiel-Klassikers von Papyrus ist sowohl unter DOS als auch unter Windows 95 lauffähig. Wie ihr auf dem Bild er-



Super Grafik bei IndyCar 2

kennen könnt, wird wieder Grafik vom Feinsten geboten! Was aber wesentlich wichtiger ist: Die Entwickler haben weiter an den physikalischen Modellen gebastelt um die Simulation noch realistischer zu gestalten. SVGA-Auflösung und texturierte Polygone sind selbstverständlich. Wer mit seinem PC nette Runden drehen will, sollte mindestens einen 486DX66 sein eigen nennen.

Sammlerstücke

Die Firmen **Electronic Arts** und **Microprose** haben tief in ihren Lagern gegraben und ein paar Sammlerstücke gefunden. Die gibt's nun thematisch sortiert im Zweier-, respektive Dreierpack auf funkelniegelneuen CDs in ebenso frischen Kartons unter dem Titel **The Essential Selection**. Drei Ausgaben werden bereits angeboten. **The Essential Selection: Sport** (ca. 80 DM) buhlt mit *FIFA International Soccer*, *Formula One Grand Prix* und *PGA Tour Golf* um die Gunst des Publikums, **The Essential Selection: Business** (ca. 70 DM) bietet abwechslungsreiche Jobs im *Theme Park* oder als *Transport Tycoon*, und **The Essential Selection: Flight** (ca. 70 DM) hebt mit *1942 - The Pacific Air War*, *Fleet Defender* und *Wings of Glory* ab in die Luft über den Kriegsschauplätzen dieser Welt.

MORTAL COIL

MINIMALE SYSTEM ANFORDERUNGEN:

486 DX/33MHz PROCESSOR

4MB RAM PC CD-ROM

OCTOBER 1995

**ERWEITER DOCH WIEDER EINMAL DEINE INTELLIGENZ.
UND GIB DIR GLEICH EINEN ORDENTLICHEN ADRENALINSCHUB.**



VIC TOKAI
more gameplay

www.demon.co.uk/vic/tokai/europe

Eine außerirdische Macht bedroht das Leben auf der Erde. Es gibt nur eine Rettung: Dich. Führe deine Truppen in den wichtigsten Feldzug der Erdgeschichte. Doch aufgepaßt: Nur mit Mut und einer ausgeklügelten Strategie kannst Du in diesem 3D Action-Thriller überleben und die Erde retten. Versetz' Dich in unterschiedliche Charaktere, wechsel' die Perspektiven, teilt' Deinen Bildschirm und nutze ein stattliches Angebot an Waffen und Kriegsgerät, um gegen die künstliche Intelligenz Deiner Gegner zu bestehen. Falls Dir das zu viel ist, halte doch mal wieder einen Monolog. Oder leg' Dich schlacht, Pappkopp.



PC-Spiele

CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99
1944 - Across the Rhine (dt.)	99,99
3D Pinball (dt.)	69,95
7 Tage 7 Nächte (dt.)	59,95
Action Sorcerer (dt.)	79,95
Addams Family Pinball	69,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Air Power (dt.)	79,95
Alamo (dt.)	89,99
Alien Odyssey	69,99
Aliens	79,99
Apache Longbow (dt.)	79,95
Archibald Applebrook (dt.)	79,95
Ascendancy (dt.)	89,95
Battle Bugs (dt.)	39,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue	89,99
Bermuda Syndrom (dt.)	89,99
Biing (dt.)	69,99
Bioforce Mission CD	39,99
Blind Date (dt.)	59,99
Bolo	59,95
Burning Steel 4 (dt.)	79,99
Capitalism	89,95
Caribbean Desaster	89,99
Carnet Strike Force (dt.)	79,99
Championship Manager 2 (dt.)	99,99
CivNet (dt.)	89,99
Cloaking House (dt.)	79,95
Command Aces of the Deep (dt.)	89,95
Command & Conquer	99,95
Conquest of the New World (dt.)	89,99
Creature Shock (dt.)	99,95
Crusade (dt.)	89,95
Crusader - No Remorse (dt.)	89,95
Cybermage - Darklight Aw (dt.)	89,99
Der Drudenkel (dt.)	99,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Talisman (dt.)	79,99
Destruction Derby	99,95
Die Spieler 2 (dt.)	89,99
Die Spieler 3 (dt.)	39,95
Dime City (dt.)	89,99
Diseworld	89,95
Dschungelbuch +	49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99
Dungeon Master 2	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99
Empire 2	79,95
Extreme Pinball	59,99
Fade to Black (dt.)	99,95
Fatal Racing	69,95
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95
Fighter Duel	69,99
Fightsimulator 5.1 (dt.)	119,95
Flihi-Shot (für FS-5.1)	89,95
Fluxus 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Frankenstein (dt.)	79,99
FX-Fighter	89,95
Game Wars (dt.)	89,99
Grand Prix Manager (dt.)	99,99
Hardball 2	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	79,99
Hattrick (Kanon)	99,95
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95
Hoxen	99,95

PC-Spiele

CD	Disk
Hugo (CD neue Levels)	69,99
Human Recall (dt.)	79,99
Incredible Machine 2	89,99
IndyCar 2	79,99
Jagged Alliance (dt.)	99,95
Jewels of the Oracle	79,99
Kaiser Deluxe	69,95
Knights of Xentar (dt.)	99,95
Larry 1-6 Collection	89,95
Lemmings 3D	99,95
Lost Eden (dt.)	79,95
Magic Carpet 8 (dt.)	89,95
Magic the Gathering (dt.)	99,99
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95
Mephisto Genius 2.0	89,95
Mission Super I.Q. (dt.)	79,99
Monopoly	69,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing	89,95
Nascar Racing Track Pack	39,95
NBA Jam Tournament Edition	89,99
Need for Speed (dt.)	89,95
NHL Hockey 96	89,95
Perfect General 2	79,99
Perfect General 3	79,95
Peroxyd	49,95
PGA Tour Golf 96	89,95
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95
Pinball Wizard 2000	69,99
Pinball World	69,99
Pitfall (nur Windows 95)	79,95
Police Quest Collection (dt.)	89,99
Pro Pinball - The Web	49,99
Psycho Pinball	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95
ranTrainer 2 (dt.)	79,99
Raven Project (dt.)	79,99
Raid Warrior	69,99
Rebel Assault 2	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ring der Nibelungen	69,99
Sam & Max (dt.)	59,95
Sensible Golf	69,99
Sensible World of Soccer	69,99
Shanghai - Great Moments (dt.)	89,99
Shell Shock	79,99
Shock Wave	89,99
Shrek Hunter	79,99
Silent Steel (dt.)	119,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sim Isle	79,95
Sim Town (dt.)	79,95
Simon the Sorcerer II (dt.)	79,95
Simon 1&2 Limited Edition (dt.)	99,95
Space Academy	79,99
Space Marines (dt.)	89,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95
Star Trek Judgement Rates Enh.	89,99
Star Trek TNG Final Unity (dt.)	99,95
Steel Panthers	79,95
Sternenschweif (DSA II dt.)	79,95
Stonekeep	85,00
Sukhoi SU-27 (dt.)	79,95
Tek War (engl.)	109,95
TFX EF 2000 (dt.)	65,00
The Dig	69,99
This Means War (dt.)	89,99
Thunderscape (dt.)	79,99
Tie Fighter	69,99
Tie Fighter Mission Disk (dt.)	39,95
Tilt	59,99
Tiny Troops	79,99
Totem 2 (dt.)	109,99
Total Distortion	79,99
Tower	99,99
Turnam 2	59,99
Transport Tycoon incl. World Editor	89,95
Under a Killing Moon	69,95
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95
Virtual Pool	89,95
Vollgas - Full Throttle (dt.)	89,95
WarCraft 2: Tides of Darkn (dt.)	79,99
Warhammer	89,99
Warlords 2 Deluxe	79,95
Warworld (Action)	89,99
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79,95

PC-Spiele

CD	Disk
Wellands (dt.)	59,95
Willy Lembkes Fußball Manager	69,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WipEout	99,99
Witchaven	69,95
WWF Wrestlingmania Arcade	89,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95
Z	69,99

CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95
7th Guest	19,95
Aces Collection Aces over Europe	49,95
Aces of the Pacific Red Baron	49,95
Alone in the Dark II	29,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	39,99
Alone in the Dark 3 (dt.)	29,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	29,95
Beneath a Steel Sky	19,95
Bundesliga Manager (dt.)	19,95
Burning Steel 3 (e.d.A.)	39,95
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95
Civilization	39,95
Colonization (dt.)	39,95
Dark Sun II (e.d.A.)	29,99
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95
Der Clou (dt.)	29,95
Der Patrizier (dt.)	29,95
Der Trainer (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike	49,95
Die Siedler (dt.)	39,95
Diggers	19,95
Dragon Lore (dt.)	19,95
Dune 2 (CD=dt./Disk=engl.)	39,95
Earthsiege (dt.)	39,99
EA Sports Rugby World Cup	39,95
Eco Quest	19,95
Elite Plus	19,95
Empire Deluxe (dt.)	19,95
Eye of the Beholder Trilogie (dt.)	39,95
F-14 Fleet Defender	39,95
Falcon Gold	39,95
Fields of Glory (dt.)	39,95
Flightsimulator 5.0 (engl.)	29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Indy (dt.)	29,95
Hohlenwieser Saga (Originalversion)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Ishar Trilogie	39,95
Jungle Strike	19,99
Kolumbus (dt.)	29,95
Labyrinth of Time	29,95
Lands of Lore (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95
Made in Germany Anstoss	69,99
Battle Isle 2: Sternenschweif	69,99
Mad News (dt.)	39,95
Master of Magic (dt.)	39,95
Master of Orion	39,95
Menzoberranzan (e.d.A.)	19,99
Microcosm	29,95
Might & Magic 5 (dt.)	29,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95
NHL Hockey 94	29,95
Noctropolis (dt.)	29,95
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	29,95
Panzer General (e.d.A.)	39,95
Paws of Fury	19,99
PGA Tour Golf	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Populous II & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rally Championship	19,99
Rampant 2: Storm Prophet	39,95
Rampant 2: Storm Prophet	29,95
Reason (dt.)	19,99
Shadow Caster	29,95
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95
Software Manager	9,95
Space Hulk (dt.)	29,95
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95
Star Crusader (dt.)	19,99
Star Trek 25th Anniversary	29,95

PC-Preishits

Strike Commander	29,95	
Super Karts		29,95
Super VGA Hunter & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Templation - Legend of Kyrandia 2		
Lands of Lore 7th Guest, IndyCar	49,95	
Tornado	19,95	
Transarcia	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	39,95	
TV-Show Bingo		9,95
TV-Show Der Preis ist heiß		9,95
TV-Show Familienduell		9,95
TV-Show Glücksrad		9,95
TV-Show Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show Riskant		9,95
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD+e.d.A., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Warriors		19,99
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	39,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
X-COM - Terror from the Deep	39,95	
Software der anderen Art		
3D Atlas	99,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Cranberries (auch für CD)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Die kurze Geschichte der Zeit	99,95	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python Waste of Time	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Tuneland (dt.)	79,95	
* Software als Update o. Vollversion lieferbar!		
Video CD's für MPEG-PC's & CDI		
Forrest Gump	49,95	
Mr. Bean - Unseen Bean	29,95	
Pink Floyd - Pulse	59,95	
Star Trek - Treffen der Generationen	49,95	
CDI-Grundgerät		ab 899,95
Multimedia-Zubehör		
CD-ROM Panasonic 581 B 4fach-Speed	299,95	
Soundblaster Midi Adapter	49,95	
Soundblaster 16 Value Edition	179,95	
Soundblaster AWE 32 CSP	469,95	
Soundblaster Live! (25 Watt)	39,95	
3,5" MF 2HD		ab 5,95
Joysticks		
CH Flightstick		79,95
CH Flightstick Pro		129,95
CH Virtual Pilot Pro		189,95
Gravis GamePad/FIFA Soccer CD	49,95	
Gravis Joystick		ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"		129,95
Gravis Joystick "Phoenix"		199,95
Gravis Eliminator Game Card		59,95
Logi Thunderpad		39,95
Logi Wingman Light		49,95
Logi Wingman+Slipstr 5000 CD-Bundle		79,95
Logi Wingman Extreme		99,95
Suncom G-Force+Grand Prix CD+F14 CD		109,95
Suncom Flight Max+F14 Fleet Defender CD		99,95
Suncom FX 2000+F15 Strike Eagle 3 CD		69,95
Suncom Edge 2+Grand Prix CD		49,95
Thrustmaster XL (Joystick)	49,95	
Thrustmaster Flight Control System		139,95
Thrustmaster Weapon Control System		249,95
Thrustmaster F-16 FLCs (Joystick)		269,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrod)		319,95
Gamecard PC (2 Ports)		29,95
Sony Playstation		
Grundgerät incl. Control Pad		599,00
Destruction Derby		99,95
Lemmings III		69,95
Novastorm		69,95
Street Fighter - The Movie		69,95
Street Fighter II		99,95

* Software läuft unter Windows 95

Wo Sie uns finden:

Seit 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!

Seit 17.11.95 auch im Norden Berlins!

Seit 03.11.95 endlich auch in Hamburg

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 39
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



WIR PACKEN AUS!

Fast geschenkt!

Der Trainer
PC Disk
Rally Championships
PC Disk
Reunion
PC Disk
Warriors
PC Disk
Jungle Strike
CD-ROM
Menzoberranzan
CD-ROM
Star Crusader
CD-ROM
Virtuoso
CD-ROM

je **19,99**

WarCraft 2

Tides of Darkness

Die Schlacht um Azeroth geht weiter.
Zu Land, zu Wasser und in der Luft!

Eine Strategie-Action-Simulation der
Extra-Klasse – in Echtzeit und SVGA!

komplett deutsch
CD-ROM

79,99

Unser Weihnachtstip:

Rebel Assault 2

Der Nachfolger!

CD-ROM

69,99

The Dig Pro Pinball The Web

Lucas Arts präsentiert
sein neues Adventure
nach einem Drehbuch
von Steven Spielberg.

CD-ROM

69,99

Empire präsentiert
den derzeit wahr-
scheinlich genialsten
3D-Flipper für PC's!

CD-ROM

49,99

Höhlenwelt Saga

Wir präsentieren das
Original von Software 2000!
komplett deutsch, CD-ROM

29,99

Dark Sun 2

– Wake of the Ravager –
CD-ROM

29,99

Earthsiege

dt. Version, PC Disk

39,99

Alone in the Dark 3

dt. Version, CD-ROM

39,99

Interplay präsentiert:

Stonekeep

Erleben Sie in diesem neuesten Rollenspiel
Ihren fürchterlichsten Alptraum!

CD-ROM **85,-**

TFX EF 2000

DIE Flugsimulation, kompl. dt.

CD-ROM

85,-

Kreditkarten



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten:
Vorkasse: 4,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3 – Post-NN-Gebühr
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 10,- DM

Sicherlich warten Sie schon gespannt
auf den Sieger im Wettbewerb um
meinen zukünftigen Namen. Da sich
aber das von mir eigens dafür einge-
setzte Namens-Wettbewerbs-Team erst
noch durch die täglich sackeweise an-
kommenden Postkarten wühlen muß,
kann ich den Sieger leider erst in der
nächsten Ausgabe bekannt geben!

Wir wünschen an dieser Stelle allen
unseren Kunden ein frohes Fest und
einen guten Rutsch ins nächste Jahr!



Neuer Stern am deutschen Softwarehimmel

Wenn es um gute Absatzmärkte für PC-Spiele geht, ist Deutschland eine der ersten Adressen. Wenn es aber um gute Spielehersteller geht, ist Deutschland weit abgeschlagen. Nur wenige gute Firmen aus deutschen Ländern können sich international durchsetzen. Das könnte jetzt anders werden. CAPS heißt die junge Firma und wird vom Großvertrieb NBG aus Burglengenfeld unterstützt.

Erste Lorbeeren vorliefen sich die Programmierer mit dem Jump'n Run DADD (Der Aufstand der Dinge). Jetzt wollen sie gleich mit zwei Produkten in die Wollen gehen. Zum einen wäre da das Actionadventure Mission Super I.Q. In einer Reminiscenz in VGA muß der Spieler gegen eine Terrorinheit vorgehen, die Teile der Station lahmgelegt hat.

Ebenfalls in Richtung Action-Adventure mit toller Grafik ist Human Recall angesetzt. Der Held findet beim Tauchen eine Höhle. Der Rückweg ist jedoch versperrt. Also muß er durch ein weitverzweigtes Gangsystem nach außen gelangen. Dabei trifft er auf zahlreiche Mutationen, findet ein vermodertes Piratenschiff und darf so nebenbei knackige Rätsel lösen. Daß CAPS und NBG es ernst meinen, sieht man schon an der Pressenkampagne für Mission Super I.Q. Denn kein geringerer als der Antistar Wynold Basing ist dafür verpflichtet worden.

Beide Titel sollen übrigens in den nächsten Wochen fertig werden. Wir werden den Stand der Dinge genauestens unter die Lupe nehmen.



Star Wars zu Hause

Wieder einmal präsentiert Euch Lucas-Arts eine Geschichte aus dem Star-Wars-Universum: **Rebel Assault 2** ist die Fortsetzung des interaktiven Computerspiels, die die Wartezeit bis zum Erscheinen der angekündigten Kinofortsetzung verkürzen sollen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Rebellenkämpfers und ballert sich, wie schon aus dem ersten Teil bekannt, durch diverse Filmlevel. Durch die Verwendung von vorgefilmten Szenen ist der Handlungsspielraum wieder einmal sehr beschränkt. Dafür kommt der zweite Teil auf 2 CDs. Für Star-Wars-Fans ein absolutes Muß.

Einen ausführlichen Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Fantasy-Klassiker auf dem Computer

Legend-Chef Bob Bates ist mal wieder ein echter Coup gelungen: Durch Beteiligung des auf Fantasy und Science-fiction spezialisierten amerikanischen Buchverlags Random House hat Legend (wird übrigens inzwischen von Virgin Interactive vertrieben) jetzt Zugriff auf die Bücher der populärsten Autoren dieser Stilrichtungen. Schon in Arbeit ist deshalb bereits das erste Spiel aus der **Shannara**-Serie von Terry Brooks, der übrigens der weltweit am meisten verkaufte Fantasy-Autor ist!



Angesiedelt wird die noch nicht mit einem speziellen Untertitel versehene Shannara-Story zwischen Band 1 (The Sword of Shannara) und Band 2 (The Elfstones of Shannara) der Serie sein und die Geschichte von Shea, dem ansonsten nie erwähnten Sohn des Helden aus dem ersten Band erzählen (im zweiten Band schwingt dann gleich der Enkel das Schwert) – eine Lücke, die hier sehr geschickt ausgenutzt wird.

Terry Brooks selbst ist jedoch nicht für das ganze Spiel verantwortlich: Das Script erstellten Corey und Lori Cole, die früher bei Sierra für die **Quest-for-Glory**-Serie verantwortlich zeichneten. Mehr als 30 sprechende Charaktere haben die beiden in die animierten 3D-Sequenzen des Rollenspiels eingebaut. Ein "Tagebuch" hält die Fortschritte des Helden automatisch fest, eigene Eintragungen können ebenfalls vorgenommen werden. Die Musik stammt übrigens aus der Feder von George Sanger (The Fat Man), dessen Sounds bereits **Wing Commander** und **The 7th Guest** verschönerten. Natürlich soll Shannara auch in einer komplett deutschen Version erscheinen, sagt Bob und hofft, daß das Game noch 1995 die Regale stürmen wird.

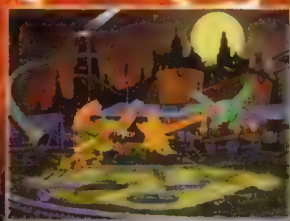
Ripper - interaktiver Spielfilm



Dieser Tage stellt Gametek den interaktiven Spielfilm **Ripper** von Take-2 Interaktiv Software vor. Diese Grusel-CD-ROM fährt mit Starbesetzung auf: Die Hauptrolle übernimmt Christopher Walken, auch Burgess Meredith und John Rhys-Davis sind neben vielen anderen zu sehen. Für die passende musikalische Unterhaltung zeichnet Blue Oyster Cult verantwortlich. Wer vorab schon mal einen Eindruck von dem Game bekommen möchte, findet auf unserer CD-ROM eine selbstlaufende Demo!



7th LEVEL



BATTLE

BEAST

Das Ultimative Fight Game



Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**

Bestell-Nr.
76896 40494 2

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

Gewinner

Psycho Pinball
(PC Spiel 10/95, Softgold)

Die Aufgabe war nicht leicht: Aus den Buchstaben der Wörter **Psycho Pinball** von **Codemasters** sollten maximal zehn neue Wörter gebildet werden. Diese Aufgabe schien die meisten Teilnehmer mehr zu fesseln als ein Computerspiel. So schrieb uns ein Mitspieler, daß er und seine Eltern einen ganzen Abend lang nach möglichst langen, gültigen Wörtern suchte und er selbst später noch Wörter dahingehend überprüfte, ob sie denn mit den vorgegebenen Buchstaben überhaupt zu bilden wären.

Die Auswertung war alles andere als einfach: Wörter, die man mit normalem Menschenverstand als falsch interpretieren würde, fanden sich im Duden (Bedingung!) wieder, andere standen wiederum nicht drin, sind aber durchaus gebräuchlich und waren somit ebenfalls gültig. Aber nur, sofern sie nicht mit Bindestrich geschrieben werden, und daran scheiterten einige der Mitspieler (vor allem jene, die extrem lange Wörter "fanden"). Einer mit 172 Buchstaben fand in den Augen der Jury keine Gnade, da er zudem Begriffe ermittelte, die nicht einmal logisch waren. Wortschöpfungen wie z. B. Papstmobilversand brachten uns des öfteren zum Lachen, mußten aber dann leider gestrichen werden. Ebenso ließen wir zusätzliche Wörter nicht durchgehen, wenn vorab bereits zehn genannt wurden (auch wenn diese unter Umständen mehr Buchstaben hatten).

Kurzum: Auch unsere Köpfe rauchten, aber schließlich fanden wir jene acht glücklichen Trostpreis- und den einen übergelücklichen Hauptpreisgewinner. Er war von allen Einsendern der einzige, der es auf (gültige!) 150 Punkte (=Buchstaben) brachte.

Somit geht der Original-Flipper an

Stephan Kehrberg in Stade

Je ein Psycho-Pinball-T-Shirt geht an:

Christiane Valz, Leipzig

Patrick Henrichs, Mülheim

Ralf Lies, Heppenheim

Je ein Soundtrack "Psycho Nation" erhalten:

Sebastian Neschen,

Mönchengladbach

Yvonne Burkhardt, Reutlingen

Ingrid Heidecker, Mülheim

Claudia Atts, Müncheberg

Harald Göttle, Babenhausen

Die Preise wurden bereits verschickt, wir gratulieren herzlich

Legend, die zweite

Die Zusammenarbeit mit Random House trägt im Sommer 1996 gleich noch mal schmackhafte Früchte. Die witzige Kultserie **Callahan's Crosstime Saloon** wird ebenfalls für den PC umgesetzt. Designer ist hier Josh Mandel, der bei Sierra zuvor unter anderem bei der Space-Quest-Serie und Freddy Pharkas mitgearbeitet hat – wenn das keine hohen Erwartungen weckt...

Callahan's Saloon sieht äußerlich wie eine ganz normale Kneipe aus, die an jeder Ecke in New York stehen könnte. Die Stammkunden kippen sich munter einen nach dem anderen hinter die Binde, ganz wie üblich eben. Allerdings sind die Kunden von etwas anderer Art, denn die meisten von ihnen sind Aliens, Monster, Cyborgs, Clones, Zeitreisende – für Buxtehude vielleicht etwas ungewöhnlich, aber in New York ist man seltsame Dinge ja gewöhnt. Und Du darfst in Gestalt von Jake, einem der Stammtischkunden, die wildesten Abenteuer in den abgefahrensten Orten und Zeiten erleben. Was bisher über Callahan zu erfahren war, läßt auf ein inhaltlich witziges Game à la Erik the Unready schließen, das unter einer völlig neuen Grafik-Engine laufen soll.



Neue Trilogie von Infogrames

Ein Tag nach offiziellem Redaktionsschluß erreichte uns Timegate

von Infogrames. Ein Actionadventure im bewährten Stil der Alone-in-the-Dark-Trilogie. Natürlich hat der französische Hersteller alle Hebel in Bewegung gesetzt und die neuesten Techniken verwendet. Das fällt vor allem bei der Grafik auf, die deutlich besser ist, als in den vorhergegangenen Adventures. Natürlich gibt es eine komplett neue Story. Bei Infogrames hat man eben die Zeichen der Zeit erkannt und es bei drei



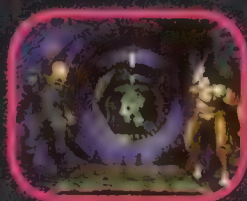
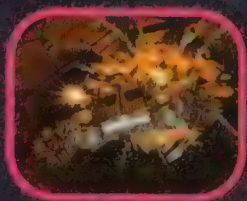
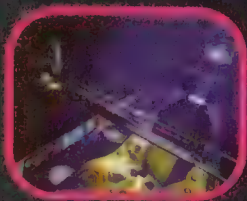
Teilen Alone in the Dark belassen. In diesem Teil muß der Held zwar auch eine schöne Frau retten, doch diesmal geht es nicht um die Mystik des H. P. Lovecraft oder die Voodoo-Legenden, sondern um Zeitreisen. So marschiert der Held durch zahlreiche Epochen der Menschheitsgeschichte und stolpert von einer Falle in die andere. Ein erstes Anspielen des Games war dermaßen stark, daß wir in dieser Ausgabe von einem Test absehen, und in der PC-Spiel 2/96 ein ausführliches und fundiertes Urteil präsentieren. Aber so viel vorweg: Das Teil ist verdammt gut!



Low Cost VR

Mit der 3D-Max-Brille von Kasan, werden Computerspiele plastischer. Das Hi-Tech-Spekuliereisen arbeitet nach dem Shutterprinzip und schafft es auch in den niedrigeren Frequenzmodi, ein stabiles, dreidimensionales Bild auf (vor, hinter?) den Schirm zu zaubern. Da die schlaue Brille das gleiche Verfahren verwendet wie die Cyberhelme CyberMaxx und i-Glasses, wird von vornherein eine ganze Menge 3D-Spielesoftware unterstützt. Am erfreulichsten ist jedoch der niedrige Preis von knapp 400 DM. Wir werden das brandheiße Produkt in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen. Wer das Teil allerdings irgendwem zu Weihnachten unter die Tanne legen will, bekommt Infos von: Tier Zwei Verlag • Weselstr. 12 • 53113 Bonn • Tel.: 0228/650031

Kein Zutritt für Angsthasen



Die Erde braucht keinen neuen Helden, aber der Planet Betan dringend. Alien Odyssey ist ein nervenzerfetzendes Action-Abenteuerspiel der legendären englischen Hit-Schmiede Argonaut. Eine explosive Mischung aus Action, Shoot'Em Up, Echtzeitabenteuer und erstklassigem neuartigem Gameplay. Retten Sie mit Gaan und Psaph einen unmenschlichen Planeten, und verhindern Sie seine Zerstörung. Meistern Sie die größten Herausforderungen eines der besten Action-Abenteuerspiele: Über 120 Locations – zusammen mehr als 70 Stunden Spielzeit, besonders flüssige Animationen und aufwendiges Modelling, Schnittechnik wie bei einem Hollywood-Blockbuster, bahnbrechende 360 Grad Echtzeit-FMV-Rotationstechnik, strategische Spielelemente und Puzzles, viele verschiedene Gegner und Gefahren, realistisch animierte Hintergründe und Umgebungen und und und ...



PC CD-ROM



PHILIPS



Bretthupferl

von
Rainer Scheer

Ad astra

Zündstoff

Autor: Michael Kiesling; Rennspiel für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren. Hersteller: 1x1 Spiele GmbH, Im Winkel 4, 28844 Weyhe; Preis: ca. 40 DM.



Beim neugegründeten 1x1 Spiele Verlag gibt's gleich **Zündstoff**. Nicht zu Mond, Mars oder Venus soll die Reise gehen, nein, gerade in der kalten Jahreszeit empfehlen wir einen Trip zur Sonne. Das kann auch mal schön warm werden, und weil die Sonne manchmal unangenehm blendet, gibt's am Ziel eine Sonnenbrille. Wer zwei dieser Sonnenbrillenchips einsammeln konnte, bei dem hat der Zündstoff auch richtig gezündet.

Sechzehn Planetenscheiben werden auf dem Spieltisch ausgebreitet. Dabei ist auf jeder Scheibe vorgegeben, mit welcher Rakete man diesen Planeten erreichen kann. Drei Raketen stehen zur Verfügung, durch das Auspielen von Karten wird festgelegt, wer sich den Fahrschein für welchen Flieger sichert. Da muß die Konkurrenz beobachtet und gleichzeitig muß verfolgt werden, wer was von seinen Karten bereits ge-

spielt hat. So kommen taktische Elemente in ein Brettspiel, das völlig locker und unkompliziert daherkommt. Die Spieldauer läßt sich nach Bedarf variieren, indem einfach mit weniger Planetenscheiben gespielt wird.

Geheimnisvolle Erde

Terra X

Autor: Wolfgang Kramer; Abenteuerspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren. Hersteller: Queen Games, Antwerpener Str. 4, 53842 Troisdorf; Preis: 50 DM.

Etwas erdverbundener als der vorgenannte Titel ist **Terra X** von Wolfgang Kramer. Der Titel läßt genau das Richtige assoziieren: Expedition heißt das Zauberwort. 79 mystische Stätten dieser Erde sind auf wunderbar gestalteten Expeditionsaufträgen festgehalten worden. Ein kurzer Text lädt zum Verweilen ein. Mindestens neun Aufträge gilt es zu erfüllen, daneben locken Bonuspunkte für öffentliche Aufträge. Jeder hat die Möglichkeit, eine der drei gestarteten Expeditionen voranzutreiben, seinen eigenen Interessen entsprechend ein bestimm-



tes Ziel ansteuern zu lassen. Reisegutscheine ermöglichen Sonderzüge und kleine "Korrekturen", konnten die Mitspieler mal wieder die Landkarte nicht richtig lesen.

Terra X von Queen Games ist ein wunderbar ausgestattetes Familienspiel, das auf vorbildliche Weise die gewünschte Atmosphäre erzeugt. Ich weiß ja nicht, wie es Euch geht, aber ich habe meinen Rucksack schon gepackt und den Kompaß eingesteckt. Von mir aus kann's losgehen ...

In Kürze ...

Monopoly wird 60! Wie im Märchen: Charles Darrow, ein arbeitsloser Heizungsbau-Ingenieur, entwickelte Anfang der dreißiger Jahre das Spiel **Monopoly** und verkaufte es 1935 an die Firma Parker. Der amerikanische Traum – vom Tellerwäscher zum Millionär – nahm auch keinen Schaden, als Gerüchte auftauchten, Darrow hätte seine Idee aus dem Spiel *The Landlord's Game* entnommen, das Elisabeth J. Magie 1904 bereits als Patent angemeldet hatte und das in Feldaufteilung und Spielverlauf dem heutigen Monopoly sehr nahe kam. Wem also der wahre Ruhm zusteht, läßt sich so genau wahrscheinlich nicht mehr klären. Den Hersteller Parker aber bewahrte Monopoly seinerzeit vor dem endgültigen Aus, und so feiert der heute den Geburtstag gebührend mit einer limitierten "Monopoly – 60th Anniversary Edition". Und weil das technische Zeitalter nicht aufzuhalten ist, gibt's Monopoly jetzt auch auf CD-ROM von Virgin (S. 77). Erheben wir also unser Glas: Happy Birthday, liebes Monopoly. – Auf's Altenteil werden wir das Spiel noch lange nicht entlassen!

SPOTLIGHT



DAS ERFOLGREICHSTE SPORTSPIEL



THE
TOURNAMENT EDITION

Jetzt auch für PC CD-ROM

**Windows '95 ♦ DOS ♦ Amiga 1200
PlayStation ♦ Saturn**



Acclaim®
Entertainment GmbH

MIDWAY

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS, AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1994 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. COIN-OPERATED VIDEO GAME SOFTWARE © 1994 HOME VERSION. SUB-LICENSED FROM MIDWAY'S MANUFACTURING COMPANY BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY IS A REGISTERED TRADEMARK OF MIDWAY-MANUFACTURING COMPANY.



Computer, Köln und Karneval

Sie ist wohl die erfolgreichste deutsche Consumer-Messe ihrer Art: Die Computer '95. In diesem Jahr zählte man in Köln etwa 70.000 Besucher. Und die nahmen neben so manchem Schnäppchen die neuesten Eindrücke mit nach Hause.

Die Entwicklung in der Computer- und Multimediabranche hat mächtig zugelegt. "Dies empfinden nach einer repräsentativen Umfrage die Hälfte aller Bürger als Bedrohung", ließ Justizministerin Sabine Leutheuser



Schon manchen ist der Himmel auf den Kopf gefallen

ser-Schnarrenberger auf der offiziellen Pressekonferenz verlauten. Dieses Vorurteil abzubauen war das Hauptanliegen der Computer '95. Die PC Spieler Sandra und Klaus fühlten sich jedoch keineswegs bedroht und stürzten sich kopfüber ins Messegewühl. Hier die neuesten Facts in Sachen Spielesoftware:

Spiel- und Lernspaß

Als Ausrichter der Messe und Hersteller trat **Software 2000** in Köln auf. In einem waschechten Hub-schrauber konnten Messebesucher **Apache Longbow** zocken und **Space Marines** über eine gewaltige Videowand spielen.

Die Eutiner hatten außer dem aufwendigen Stand noch eine Menge mehr auf der Pfanne: **Archibald Applebrook's Abenteuer** wurde u. a. von Aktionskünstlern präsentiert, Manager konnten sich an der Wirtschaftssimulation **Capitalism** erfreuen und Adventure-Fans an **Talisman**. In einer geheimen Ecke wurde **Bundesliga Manager Hattrick** vorgestellt und **Star Rangers** (Test im Spielfeld) auf einer Videowand präsentiert.

Im nächsten Jahr will man nicht mehr nur auf gute Unterhaltung programmieren, sondern auch auf Lernspaß. Unter dem Label **Juniorsoftware** sollen Programme wie **Alice im Wunderland**, **Die Schatzinsel**, **Reise zum Mittelpunkt der**

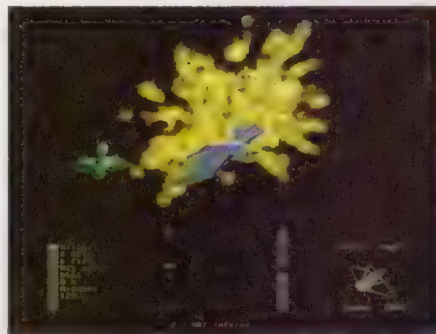


Nichts ist unmöglich!

Erde oder Rocky und seine Freunde erscheinen.

Ferkeleien von Neo

Du mußt ein Schwein sein, auf dieser Welt ... Die Prinzen waren zwar nicht auf der Kölner Messe, dafür aber die Schweizer Firma Neo. Und die hat sich mit **The Mutation of J.B.** eine ganz skurrile Geschichte einfallen lassen: Der kleine Junge J.B. wird von einem verrückten Professor in ein Schwein verwandelt. Ob er das dann auch Zeit seines Lebens bleiben muß, wird sich ab Februar zeigen.



Star Rangers



The Mutation of J.B.

Flippiges von 21st

Gleich zwei Flippersimulationen stellte **21st** in Köln vor. **Pinball World** ist eine davon - genaueres über

dieses Teil ist im Spielfeld nachzulesen. Mit **Pinball Illusions** dagegen hat sicher so mancher PC-Spiel-Leser schon seine eigenen Erfahrungen gemacht (siehe Kasten). Es wird



Pinball World

sich demnächst sogar ein dritter im Bunde einfinden: ein 3D-Flipper ist in Arbeit.

In der englischen Softwareschmiede liegt außerdem ein heißes Eisen namens **Synnergist** im Feuer. Das Adventure wurde als "Rohling" vorgestellt und ist für das erste Quartal '96 geplant. Als Reporter soll der Spieler Mordfälle aufklären und dabei verschiedene Lösungsmöglichkeiten haben.



Jagd auf Hill und Schumacher

Leckerbissen

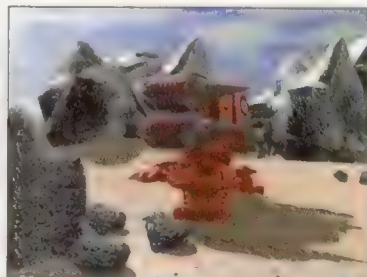
Microprose dagegen setzt auf Fußball. PC Spiel hatte die Ehre, als erste Zeitschrift **Team Chef** unter die Lupe nehmen zu können. Als Manager und Trainer kümmert man sich um wirtschaftliche Belange des Vereins. Vor allem aber geht es um die eigene

Karriere, mit dem Ziel, erfolgreichster Teamchef in Europa zu werden. Die Simulation ist sehr wirklichkeitsnah gestaltet und bietet bisher nicht gekannte Möglichkeiten.

Domark lockt mit **Big Red Racing**. Als Fahrzeuge bieten die Engländer so ziemlich alles an, was sich fortbewegen kann: Luftkissenboote, Welt-raumbuggies, Kipplader etc. Der Spieler kann durch Steinbrüche, Schneefelder oder Wüsten (insgesamt 18 Strecken) sausen und wird dabei von abgedrehten Soundeffekten und schrillen Kommentaren begleitet. Ebenfalls im Domark-Programm: **Absolute Zero**, ein Weltraumballerspiel.

Am Microprose-Stand war neben Domark auch **UBI Soft** mit dem Jump'n'Run-Leckerbissen **Rayman**

vertreten (Test auf den Seiten 84/85). Wer das lang erwartete **Formula 1 Grandprix 2** ausprobieren wollte, konnte seine fahrerischen Künste in einem echten Rennwagen unter Beweis stellen.



Gothic Machines

Formula 1 Grandprix 2

Preisknaller

(solange Vorrat reicht)

7th Guest	19,95
Campaign	19,95
Dawn Patrol	29,95
Desert+Jungle Str.	44,95
Dune 2	29,95
Flight of the Intruder	19,95
Goblins 1+2	19,95
Harpoon	19,95
High Command	19,95
Inca	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Patriot	19,95
Populous 2/Powerm.	29,95
Return to Zork	29,95
Silent Service 2	19,95
Sim City enhanced	19,95
Simon t. Sorcerer 1	29,95
Space Quest 4	19,95
Space Shuttle	19,95
Stunt Driver	19,95
Syndicate plus	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
Walls of Rome	19,95
War in the Gulf	19,95
Worlds of Legend	19,95

Game It!

☎ 0831/511 67-0

Telefax 0831/511 67-1

Compuserve 100106,3111

✉ Game It! - 87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Bleifuss	49,95
Command&Conquer	79,95
FIFA Soccer	74,95
Indy Car Racing 2	67,95
NBA Live 96*	74,95
Panzer General 2	69,95
RAN Soccer	69,95
The Dig e./dt.*	59,95 / 79,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4*	89,95

Spiel des Monats: Rebel Assault 2 64,95

Wir vertreiben keine „Erotik“ und keine indizierten Spiele!

3D Lemmings	89,95	NHL Hockey 96	74,95	GOLF	
3D Pinball	64,95	Panzer General	64,95	Sensible Golf	59,95
5th Musketeer*	89,95	Perfect General 2	69,95	PGA Tour Golf 96	74,95
11th Hour*	79,95	Phantasmagoria	74,95	Links 386 + 2 Plätze	59,95
A 4 Networks	84,95	Pinball Illusions	54,95	Kurs Belfry	49,95
Air Power	69,95	Pitfall Win95	74,95	Kurs Castle Pines	49,95
Aliens	69,95	Pole Position*	79,95	Kurs Devil's Island	49,95
Alien Odyssey	69,95	Pro Pinball: The Web*	49,95	Kurs Dunes	49,95
Amerika / Civil War	69,95	Psycho Pinball	64,95	Kurs Firestone	49,95
Apache Longbow	64,95	RAN Trainer 2*	69,95	Kurs Prairie Dune	49,95
Ascendancy	74,95	Raven Project*	74,95	Kurs Riviera	49,95
Battle Isle 3	74,95	Red Ghost*	79,95	Flugsims	
Berlin Connection*	89,95	Riddle of Master Lu	79,95	Liste „Flugsims“ anfordern	
Blind	64,95	Ring der Nibelungen	59,95	Flight unlimited	79,95
Bioforge	69,95	Sens. W. of Soccer	69,95	Flugsimulator 5.1 e	79,95
Braindead 13*	59,95	Shanghai Great Mom.	79,95	FS 5 Scen. Designer	64,95
Burn Cycle	69,95	Shannara	69,95	FS 5 Flight Shop*	79,95
Caesar 2	74,95	Shell Shock	74,95	RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Capitalism	69,95	Shock Wave Win95*	69,95	Europe 1	54,95
Carrier Strike Force*	74,95	Silent Hunter	69,95	Nord-/Ostsee, HH	44,95
Civilisation Net*	79,95	Silent Steel	99,95	Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Command Aces o.t.D.	74,95	Sim City 2000 Collect.	82,95	Frankfurt, Hessen	44,95
Crusade	74,95	Simon the Sorcerer	269,95	Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Crusader	74,95	Space Marines	74,95	Süddeutschland	44,95
Der Planer 2	69,95	Space Quest 6	74,95	Südwestdeutschland	44,95
Der Seelenturm*	69,95	5 x Star Trek		Multimedia München	249,95
Destruction Derby	84,95	25th Anniversary	24,95	New York	44,95
Dungeon Keeper	79,95	Next Generation e.	79,95	Hong Kong	44,95
Earthworm Jim 2 +1*	a.A.	Next Generation dt.	89,95	Hardware	
Entomorph	69,95	Omnipedia e.	74,95	Liste „Zubehör“ anfordern	
Fade to Black	79,95	Technical Manual e.	69,95	Joysticks	
Formula One GP 2*	84,95	Steel Panthers	69,95	CH Flightstick	79,95
Full Throttle e.	62,95	Stone Keep	89,95	CH Flightstick Pro	139,95
Gabriel Night 2*	79,95	SU 27	69,95	CH Virtual Pilot	149,95
Harvester*	89,95	Talisman*	69,95	CH Pedals+Nascar R.	99,95
Hattrick (Ikarion)	72,95	Tie Fighter SVGA	59,95	Sidewinder + Fury3	119,95
Heroes o Might&Magic	79,95	TFX 2000 EF*	79,95	Gravis Gamepad	29,95
Hi Octane	77,95	This means War!	84,95	Gravis Analog	39,95
Jagged Alliance dA.	69,95	Thunderscape	74,95	Gravis Analog Pro	44,95
Jagged Alliance dt.	79,95	Ticonderoga Win95	74,95	Gravis Firebird	99,95
King's Quest 7	59,95	TOP GUN*	94,95	Gravis Phoenix	159,95
Kingdoms of Germany	49,95	TV Karriere	39,95	Neu! Thrustmaster	
Mad TV 2*	74,95	US Navy Fight. Plus	82,95	TM XL Action Control	59,95
Magic Carpet 2	74,95	Vollgas dt.	77,95	TM FCS Flight 2	119,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95	Warhammer	74,95	TM F16 Flight	239,95
Mech 2 Data Disc*	a.A.	Werewolf/Comanche	69,95	TM Weapon Contr. 2	179,95
Metal Lords*	79,95	Westwood Compilat.	69,95	TM Form. T2 Lenkr.	239,95
Micro Machines 2	64,95	Wetlands	54,95	Soundkarten	
Monopoly*	67,95	Wing Commander 3	89,95	Ultrasound ACE	169,95
Myst dt.	64,95	Worms	59,95	Ultrasound MAX	279,95
NBA Jam Tourm.*	84,95	X-COM dt.	69,95	SB 16 VE IDE	169,95
Need for Speed	74,95	Z	64,95	SB AWE 32 VE	319,95

Preise beziehen sich meist auf die deutsche Version incl. Eilservice
Viele Titel auch in 3,5" lieferbar - Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95

Preise Stand 10.11.95 - * = noch nicht verfügbar am 10.11.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz

Nachnahmeversand: DM 10,90 + 3,- NN-Gebühr, Vorkasse / Scheck DM 7,90, jeweils ab DM 250,- frei



Caribbean Disaster

Der blaue Punkt

Blue Byte glänzte mit dem gerade erschienen Comic-Adventure **Chewy**. Das völlig abgedrehte Game nimmt die Science-fiction-Szene mächtig auf die Schippe und begeisterte damit manchen Messebesucher. Allerdings ist das für das Label mit dem blauen Farbtupfer kein Grund, die Füße hochzulegen. Im Gegenteil, die Mülheimer Firma ist mit der Fertigstellung von **Siedler 2** und der U-Boot-Simulation **Schleichfahrt** bestens ausgelastet.

Vollblechsound

Wer daran glaubt, daß Roboter freundlich, dienstbar und sanftmütig sind, dem macht **Ikarion** mit **Gothic Machines** einen dicken Strich durch die Rechnung. Die Aachener bieten an, sich mit ungemein schlechtgelaunten Robotern anzulegen. Humanoide Möchtegern-Strategen können im Mehrspieler-Netzwerkmodus viele, echt ätzend schwere Kriege führen.

Supercup '95

Selten hat es auf einer unserer Wettbewerbe ein so großes Echo gegeben wie beim Supercup '95. In einer gemeinschaftlichen Aktion von Vobis, 21st Century Entertainment und PC Spiel wurde zwei Monate vor der Messe dazu aufgerufen, ein fünf Minuten langes Pinball Illusions-Demo zu spielen und eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Diese sollte dann auf eine Diskette gespeichert und an die Redaktion PC Spiel geschickt werden.

Waren es in den ersten Wochen nach Aufruf noch relativ wenige Einsendungen, so erschlug uns fast der Briefträger, als er un plötzlich ganze Berge von Umschlägen mit der Aufschrift "Supercup '95" vorbeibringen durfte. Fast 900 Einsendungen und zahlreiche "Nachrücker" wurden gesichtet, verglichen, sortiert und – überprüft, konnte man doch mit einem Texteditor das Ergebnis verändern, was uns allerdings vorher schon bekannt war. So mußten wir einen jungen Anrufer, der angeblich 4 Milliarden Punkte erreicht hatte, denn auch auf diesen Punkt hinweisen, denn in Wahrheit waren es schlappe 400 Millionen gewesen – und das reichte bei weitem nicht für die Endausscheidung während der Computer '95 in Köln, zu der die drei punktbesten Flipperer eingeladen wurden.

Die drei Superzocker hatten einen Highscore von 2,3 bzw. 2,4 Milliarden Punkten erspielt, was bei vielen, die sich am Messtand versuchten, zunächst auf Unverständnis stieß. Der Kniff bestand einfach darin, mit erreichtem "Spinball" (der sich bei jedem erneuten Treffer punktemäßig erhöht) zu tilten und so das Ergebnis hochzutreiben.

Auf der Computer '95 mußten die drei Sieger aus der Vorentscheidung dann gegen drei Tagesbeste antreten, die am Tronic-Stand "live" ihre Kunst unter Beweis gestellt hatten. Besonders am Samstag fand der Wettbewerb eine sehr breite Zustimmung beim Publikum.

Unter den Augen vieler Besucher geriet vor allem die Endausscheidung zu einer spannenden Partie. Das Ergebnis beweist wieder einmal, daß es sich live vor Publikum anders spielt als zu Hause im eigenen Zimmer. Zwei Sieger aus der Disketten-Vorentscheidung belegten zwar die beiden ersten Plätze, doch weder Manfred Diegler noch Daniel Stelter es gelungen, ein solch hohes Ergebnis

zu erzielen wie zu Hause. Immerhin: 1.281.530.000 Punkte reichten Diegler, um den funkelniegelneuen Vobis-Multimedia-PC zu gewinnen. Daniel

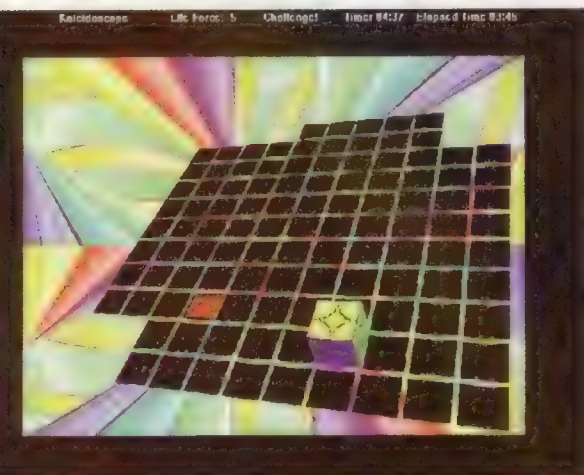


Kate redet die Kugel ins Aus

Stelter darf sich indes über einen hochwertigen Drucker freuen. Die übrigen Hauptpreise (Multimedia-Kit, Internet-Kit, Doublespeed-CD-ROM und Hands scanner, allesamt ebenfalls von Vobis gestiftet) gingen an die Tagessieger Marcus Krausl, Matthias Gutzmer und Hendrik Huber (Platz 3, 4 und 6) sowie Holger Langer (Platz 5), der in der Vorentscheidung mit rund 2,494 Milliarden Punkten den höchsten Score überhaupt eingesandt hatte, in Köln aber vom Pech verfolgt war.

Die Gewinner der 14 Trostpreise wurden aus allen Einsendungen auf der Computer '95 vor Publikum gezogen; sie werden per Post benachrichtigt.

Klaus



Im Jahr 2214 hat Ikarion mit **Project Paradise** die letzte große Schlacht der Menschheit geplant, bei der es keinen Sieger geben wird. Aus den Trümmern geht Cyber-Tech hervor, und dieser Konzern verfolgt nur ein Ziel: Die endgültige Vernichtung der Erde! Als Comic-Figurist ist Ron Williams im Ikarion-

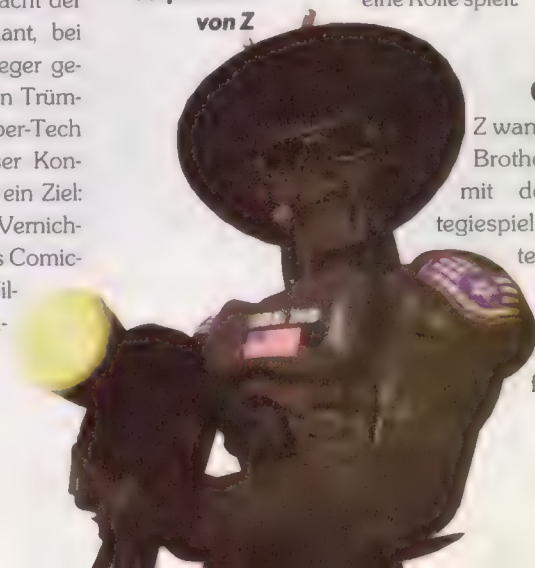
Endorfun

Skurrl sind die Zwischensequenzen von Z

Programm, der im Strategiethriller **Caribbean Disaster** als Radio-Ron eine Rolle spielt.

Tödliche Gefahren

Z wants you! Die Bitmap Brothers präsentierten mit dem Echtzeit-Strategiespiel **Z** ein abenteuerliches, radikales Wettrennen um Gebietsvorteile und Rohstoffe. Als Untergebe-



ner von General Zod steuert man Armeen bei Roboter- kriegern. Balsam für die Seele soll **Endorfun** bieten. Der Spieler hat die Aufgabe, pulsierende, mehrfarbige Würfel über ein Raster zu manövrieren und richtig einzusetzen. Hypnotisierende Grafiken und faszinierender Soundtrack

sollen im Unterbewußtsein einen Wohlfühleffekt auslösen und den Benutzer in einen tranceähnlichen Zustand versetzen.

Stars und Sternchen

Natürlich wurden auch auf dieser Messe wieder einige Stars von Softwarefirmen angeheuert, um deren Produkte ins richtige Licht zu



Synnergist

adventures wie Prisoner of Ice und Alone in the Dark bekannt sein.

Ansonsten gab es wieder einmal jede Menge Verkaufsstände. Einer davon mußte jedoch schon am Freitag überraschend geschlossen werden. Der holländische Aussteller war tatsächlich so schlau, Raubkopien auf der Messe zu verkaufen. Da war natürlich auch gleich Soft-



Ich sehe was, was du nicht siehst!

setzen. **Wigald Boning** erklärte für NBG anschaulich den Unterschied zwischen CD-ROM und CD-Rum. Währenddessen war **Ron Williams** schräg gegenüber damit beschäftigt, **FIFA Soccer '96** für **Electronic Arts** zu präsentieren. Software 2000 glänzte mit Jimmy Hartwig als Moderator im RTL-Boxing.

Unter den Sternchen gaben sich das Musikgenie **Chris Hülsbeck** und **Infogrames-Produzent Hubert Chardot** die Ehre. Der Franzose dürfte vielen durch seine Horror-

waredetektiv Gravenreuth zur Stelle, um dem Spuk ein Ende zu machen.

Man darf weiterhin gespannt sein, was die Domstadt an Computerteuheiten zu bieten hat. Denn die nächste Kölner Messe kommt bestimmt! Übrigens: Das größte Gedrängel gab es nicht etwa auf dem Messegelände, sondern vielmehr am Samstagabend in zahlreichen Kölner Kneipen. Wen wundert's, begann doch an diesem 11.11. die Karnevalssaison...

sat/kate

**Strategiespiele
Simulationen
Rollenspiele**



Fantasy Productions - Abt. Computerspiele
Postfach 14 16 - 40674 Erkrath

Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

Strategie

IBM Diskette		Queen & Death Knights of K.) US-Version.	69,00
Carrier Strike US	39,00	Metal & Lace US	84,00
Clash of Steel US	39,00	IBM CD-ROM	
Pacific War US	39,00	Celtic Tales (Neues Adventure im alten Irland von KOEI)	99,00
War in Russia US	39,00	Disciples of Steel US	39,00
IBM CD-ROM		Elite II DV	29,00
1830 US	99,00	Elite III DV	39,00
Battleground Ardennes US	109,00	Heroes a Might & Magic US	99,00
D-Day (Avalon Hill) US	109,00	Knights of Xenthar US	99,00
Empire II US	99,00	Mechwarrior II DV	99,00
Harpoon II Deluxe US	119,00	Novastorm DA	79,00
Operation Crusader US	109,00	Ravenloft II DA	69,00
Steel Panther US	109,00	Thunderscape US	109,00
Warlords II Deluxe (incl. Scenario Builder) US	99,00	Ultima VII Compl. DA	39,00
		Under a killing Moon DV	59,00
		Wing Armada DV	39,00
		Wings of Glory DV	49,00
		Wizardry VI & VII DV	59,00

Definitive Wargames

Sammlung mit 12 Strategiespielen von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Const. Set II. CD-ROM, US-Version, nur 99,00

War Zone

Sammlung mit Fighter Wing, Pacific Island, Starship, Harpoon Classic, No Greater Glory. US-Vers., CD 79,00

SSI-Klassiker

Diverse gesuchte ältere SSI-Titel, z.B. Gettysburg, Shiloh, Stellar Crusade, Star Command, Mech Brigade, Warship, Second Front, Western Front, Kampfgruppe u. a. Alle mit Handbuch in Folie. US-Versionen, 3,5"-Disk, je nur 29,00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklänge Audio-CD	24,95
Sternenschweif Audio-CD	24,95
Sternenschweif Lösung	24,95
Schicksalsklänge Lösung	24,95
DSA-Tools Deluxe	79,95

Fantasy & SF

IBM Diskette	
Cobra Mission US	109,00
Gateway II: Homeworld US	35,00
Gold Box II - Krynn (3 Spiele: Pool o. Rad., Curse o. t. A. Bonds, Secret o. t. Silver Blades) US-Version, nur auf Diskette	69,00
Gold Box I - Forgotten Realms (3 Spiele: Champions of Krynn, Dark	

Ultramegagoldbox

Alle drei auf Diskette erschienenen Gold Boxen auf einer CD-ROM, 9 Spiele!!! US-Version nur 109,00

Ultimate Fantasy Bundle

Fantasy Empire, Stronghold, Unlimited Adventures, Dungeon Hack, Dark Sun, CD, US-Vers. nur 79,00

Three Worlds of AD&D

Al'Quadim, Dark Sun, Ravenloft in einer Sammlung, CD, US, nur 49,00

AD&D Masterpiece Collection

Der neue Superknüller!!! Sammlung mit 6 (sechs!) Topspielen: Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al'Quadim und Menzoberranzan. Nur US-Version, CD-ROM. nur 89,00

Simulation

IBM CD-ROM	
Apache US	109,00
Great Naval Battles II US	59,00
Marco Polo US	89,00
New Horizons US (KOEI)	99,00
SI:Zone (800 neue Szenarien für Sim City 2000 und 250 für Sim City Classic, a. f. WIN 95/3.1) US	59,00
Theme Park DV	69,00

Lösungshilfen

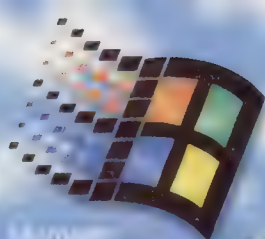
Rebel Assault US	39,00
Master of Magic US	39,00
Mechwarrior II US	39,00
Star Trek: Final Unity US	39,00
Wing Commander III US	45,00

Gratiskatalog Computerspiele mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Lieferung: Nachnahme (+DM 10,00), Vorausscheck (+DM 8,00) oder Einzugsermächtig. (+DM 8,00)

Telefon: 0211/92 43 301 (Mo - Fr 10.00 - 17.30)

Fax: 0211/92 43 310



Windows 95

- neuer Spielestandard?

Windows 95 ist in aller Munde. Wir haben bei Vertretern führender Spielefirmen nachgefragt: Geht ohne das neueste Baby von Bill Gates bald gar nichts mehr?

An Windows 95 scheiden sich die Geister. Schnellere Routinen, hoher Bedienkomfort und einfache Installation sind auf der Positivseite zu vermelden. Wer aber schon immer eine Abneigung gegen Microsoft-Produkte hatte oder hardwaremäßig

weniger gut ausgerüstet ist, wird kaum geneigt sein, auf das neue Windows umzusteigen. Bisher waren Spieler von der Fenster-Entwicklung wenig betroffen. Nur einige wenige Programme nutzen das langsame Betriebssystem, teilweise gab es auch zwei Versionen des Programms, so bei einigen Sierra-Titeln. Das könnte sich jetzt ändern, da Windows nun nicht mehr langsamer, sondern schneller als DOS ist. Kurz nach Veröffentlichung von Windows 95 gibt es auch schon die ersten Spiele, die ohne Windows 95 keinen Mucks tun. Wir haben uns bei Softwarefirmen erkundigt und gefragt:

Wie sieht die Firmenpolitik in bezug auf die neue Oberfläche aus?

auf Stimmenfang war Andreas Lober

Sven Hamann, Pressesprecher Microprose Deutschland:

"Die meisten Games, die derzeit in der Entwicklung sind, werden für DOS geschrieben, so beispielsweise *Formula One Grand Prix 2*.

Bisher hatten wir schon einige Programme unter Windows, in Zukunft werden dann wohl auch verstärkt Games erscheinen, die Windows 95 benötigen."



Thomas Hertzler, Geschäftsführer Blue Byte:

"Spiele wie *Die total verrückte Rallye* und *Battle Isle III* sind speziell für Windows 95 angepaßt. Wir empfehlen dringend die Anschaffung von Windows 95 für diese Produkte. *Albion*, *Chewy Esc from F5*, und *Die Siedler 2*

werden Windows 95 nicht unbedingt voraussetzen. Alle Produkte, die nach März 96 veröffentlicht werden, setzen auf die eine oder andere Weise auf Windows 95 auf. Der Grund: vereinfachte Nutzung der Ressourcen des Computers. Oftmals werden Teile der Hardware des Computers, wie zum Beispiel Grafikbeschleunigungen, von DOS-Programmen gar nicht benutzt. Der Einstieg in Windows 95 ist sicher mit Investitionen verbunden, aber dafür stimmt auch die Leistung."



Ingo Zaborowski, PR-Executive Sony Interactive (früher Sony Psygnosis):

"Alle unsere Neuerscheinungen dieses Jahr werden reine DOS-Produkte sein. Wie dies ab nächstem Jahr aussehen wird, ist derzeit noch unklar. Wir werden beobachten, wie Windows 95 von den Usern angenommen wird."

Christian Weikert, Presseabteilung Virgin Deutschland:

"Bei uns wird es keine einheitliche Linie geben. Außer dem Dschungelbuch werden vorerst die meisten Produkte nicht Windows 95 only sein. Wir rechnen damit, daß in Deutschland die Verbreitung von Windows 95 langsamer sein wird, als dies viele annehmen, langsamer auch als in den USA."



BERMUDA

SYNDRONE



EINE NEUE DIMENSION
DES ACTION ADVENTURES

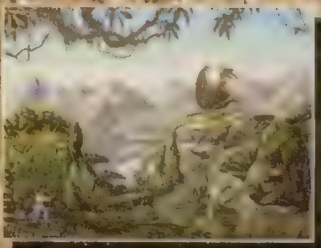
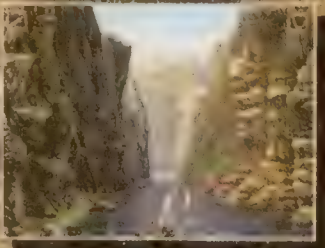
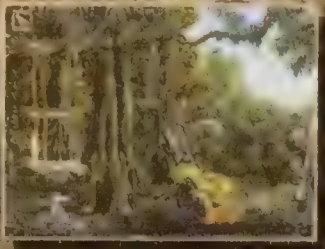
über bermuda-dreieck abgeschossen - stop -

eingeborenen-angriff abgewehrt - stop

nettes girl gerettet - stop - alles ok

trotzdem merkwürdig - was zum teufel

machen all die dinosaurier hier...



über 250 Minutenszenen, gepunktet mit vielen Extras

• Vier große Welten:

Dinosaurienwelt • Unterwasserwelt • Höhlenwelt • Die vergessene Stadt

• über 70 Figuren, in höchstem 3D gerendert

• aufwendig gestaltete Zwischensequenzen

• originaler Soundtrack

FÜR WINDOWS 95
& WINDOWS 9.1

Internet: <http://www.musicpark.com>



Knüppel auf den

Es muß nicht immer ein neues Game sein, das man sich als begeisterter PC-Spieler zu Weihnachten schenkt oder schenken läßt. Wie wär's statt dessen mit einem Joystick, der auch aus vorhandenen Titeln noch mal neuen Spaß rausholen kann?

Der am schönsten designte Joystick ist nichts wert, wenn er sich im spielerischen Einsatz als Nieten erweist. Doch Ausprobieren vor dem Kauf ist oft nicht möglich und schon gar nicht mit den Spielen, die man selbst zu Hause hat. Um die Entscheidung für eine Anschaffung trotzdem etwas leichter zu machen, sind rund zwei Dutzend gängige Joysticks, Joypads, Pedale und andere Steuergeräte im PC-Spiel-Test angetreten, um zu beweisen, was sie zu bieten haben.

Eine Warnung vorweg: Den idealen Joystick für jede Spieleattung, der auch noch billig ist und cool aussieht, gibt es nicht. Die unterschiedlichen Spieleattungen stellen gänzlich unterschiedliche Anforderungen an die Hardware, und Qualität hat auf jeden Fall ihren Preis.

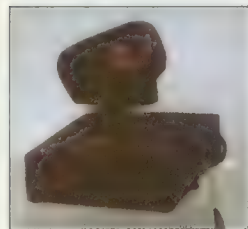
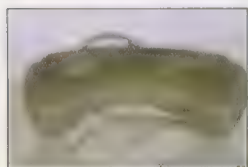
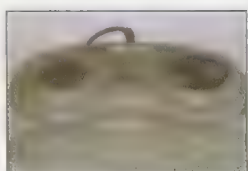
Am anspruchsvollsten sind die Flugsimulatoren (Beispiele: *Flight Unlimited*, *Flight Simulator*): Hohe Präzision ist hier unentbehrlich, gute Standfestigkeit durch hohes Gewicht oder Saugnapfe ist von Vorteil. Da viele Kommandos normalerweise auf die Tastatur gelegt sind, ist es günstig, wenn der Stick einige Tasten hat, die sich frei belegen lassen. Ebenfalls vorteilhaft sind Hütchen für die eventuell vorhandene 360-Grad-Rundblickfunktion und spezielle Schubkraftregler. Für Luxussticks, die all das bieten, muß man allerdings tief in die Tasche greifen; lohnen dürfte sich das nur für ausgesprochene Flugi-Freaks.

Besonders gut in der Kategorie Flugsimulationen ist der **Flightstick Pro**. Wer weniger ausgeben möch-

te, ist aber auch mit einem **Gravis Analog Pro** oder einem **Wingman Extreme** gut bedient. Die superaufwendigen Geräte wie Pedale und Virtual-Pilots dagegen werden schnell in der Ecke landen, wenn die erste Begeisterung verfliegen ist – sofern sie überhaupt mit dem eigenen Computer zusammenarbeiten, da sie bei manchen Gameports Schwierigkeiten machen und eine aufwendige Installation erfordern. Die Dinger sind sperrig und können, einmal festgeschraubt, oftmals trotzdem nur unter Verrenkungen bedient werden. Mit einem guten Stick ist man allemal besser und billiger ausgestattet.

Auch aufwendige Rennsportsimulationen (Beispiele: *NASCAR Racing*, *IndyCar Racing*) spielen sich mit einem präzisen Stick gleich ganz anders als mit einem Billig-Wackelpudding. Guter Halt am Tisch ist nützlich, es werden aber nicht so viele Knöpfe benötigt. Die für Flugsimulationen empfohlenen Sticks versehen ihren Dienst ganz ausgezeichnet. Wer nicht so tief in die Tasche greifen will, ist aber auch mit einem Allround-Stick gut bedient. Unser Tip: **Wingman Extreme** oder **Gravis Analog Pro**. Wer sparen möchte, greift zum **Gravis Analog**.

Gänzlich andere Anforderungen als die genannten Spielekategorien



ICK KAUF

Tisch



stellen schnelle, zweidimensionale Actionspiele im Konsolenstil an die Sticks (Beispiele: Jump'n'Runs wie *Jazz Jackrabbit* oder Prügelspiele wie *FX Fighter*). Analogjoysticks sind hier weitgehend unbrauchbar und Joypads aufgrund guter Reaktion durch kurze Wege das einzig Wahre.



SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel
für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.
In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

**kostenlos
zu Hause testen!**

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190-190 816

Traum-PC ab 45,-



**Komplett - Systeme
ab DM 45,-* monatlich.**

Finanzierung über Hausbank Zinssatz 13,99% eff.
vorhergehender Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOPS

direkter Versand • Marktplatz • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

52064 Aachen
Mauerstraße 92 • 0241-402608
96047 Bamberg
Fleischstraße 5 • 0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44 • 030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13 • 030-7128599

Stapenhorst Str. 42 • 0521-175872
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10 • 0531-508231
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1 • 0211-4910187
76448 Dürmersheim
Hauptstraße 2a • 07245-7373
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15 • 09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448 • 0201-343937
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2 • 0551-46563

Kirchbaumstr. 19 • 06203-44686
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25 • 02452-4817
34131 Kassel
Lange Str. 81 • 0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18 • 0431-970046

Palm Str. 45-47 • 0221-2579741

Gottesweg 149 • 0221-446499
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7 • 0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104 • 0391-42622
68159 Mannheim
Jungbushstr. 3 • 0621-101203

Dorfstraße 2a • 02132-911134
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13 • 06821-26797
41460 Neuss
Hamborstr. 20 • 02131-278967
90443 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42 • Telefon-Nr. folgt
37520 Osterode
Markt 14 • 16 • 05522-73011
75177 Pforzheim
Scharnhorststr. 12-14 • 07231-560655
24306 Plön
Lübsches Tor • 04522-3422
66578 Schiffweiler
Kreissr. 18 • 06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11 • 0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Helmstätten Weg 23 • 05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63 • 05361-37474

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

Überblick

Name	Hersteller	Preis (ca.)	linkshänder- tauglich	Dauerfeuer	Anzahl der Buttons	Standfestigkeit	Bemerkungen
QuickShot Joypad	QuickShot	keine Angabe	nein	ja	2	entfällt	einfaches Joypad ohne Besonderheiten, befriedigend
ThunderPad	Logitech	40 DM	nein	ja	4+2 Dauerfeuer	entfällt	liegt gut in der Hand, cooles Design, zwei der Buttons sind etwas unpraktisch angebracht, gut
TechnoPlus Controlpad	TechnoPlus	20 DM	nein	ja	3	entfällt	liegt gut in der Hand, gute Diagonalsteuerung, mäßige Buttons, sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
PC Propad	QuickJoy	30 DM	nein	ja	2	entfällt	diverse Dauerfeuer-Optionen, ordentliches Feeling, ähnlich gut, aber teurer als das TechnoPlus-Pad
PC Propad 4	InterAct	40 DM	nein	ja	6	entfällt	verstellbares Tastenlayout, doch unser Exemplar war extrem unpräzise
Gamepad	Gravis	50 DM	ja (umschaltbar)	ja	4	entfällt	das einzige Pad für Linkshänder, auf das Steuerkreuz ist ein Mini-Stick aufschraubbar, auch ansonsten gut, aber etwas teuer
RCS Paddles	Thrustmaster	290 DM	ja	entfällt	entfällt	gut	gutes Feeling für Flugsimulatoren-Ruder, dennoch nur ein Fall für Freaks – ein guter Stick ist wichtiger und wird zusätzlich benötigt, da nur die Pedale für die Rudereinstellung enthalten sind
Pro Pedals	CH Products	230 DM	ja	entfällt	entfällt	befriedigend	für Flugsimulatoren und Rennspiele als Ergänzung zum Joystick – schlechteres Feeling als das Thrustmaster Produkt, eher ein teures Spielzeug
WCS Mark II	Thrustmaster	260 DM	nein	nein	7	befriedigend	noch eine Joystickergänzung: Schubregler und zahlreiche Buttons, die mit Tastaturfunktionen belegt werden können, gutes Feeling, angesichts des Preises und der Tatsache, daß man auch einen guten Joystick zusätzlich braucht, aber nur für absolute Hardcore-Flieger empfehlenswert
Virtual Pilot Pro	CH Products	220 DM	ja	nein	6+Hütchen+ Schubkraftschalter +Feinabstimmung	gut	originell, total anderes Feeling als beim Spielen mit dem Stick, aber ungünstige Befestigung am Tisch – zu flache Halterung – teures Spielzeug
Virtual Pilot	CH Products	180 DM	ja	nein	2+Schubregler+ Feinkalibrierung	gut	hier gilt dasselbe wie beim großen Bruder, gleiches Feeling, weniger Tasten, immerhin eine Spur günstiger
Flightstick	CH Products	90 DM	ja	nein	2	mäßig	nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand als Flugstick, als ordentlicher Allrounder brauchbar
Flightstick Pro	CH Products	150 DM	ja	nein	4+Schubkraft+ Hütchen	gut	präzise: es fliegt und fährt sich gut damit, aber teuer
PC Flight Force	InterAct	70 DM	ja	ja	2	gut	der Preis ist heiß, der Joystick aber recht ungenau – für Simulationen weniger empfehlenswert
PC Flight Force Pro	InterAct	100 DM	ja	ja	5+Hütchen+ Schubkraft	gut	viele Optionen, aber nur mäßige Präzision – für Simulationen weniger geeignet, für Actiongames braucht man die vielen Extras nicht und greift lieber zu einem einfachen, präzisen Stick
Hawk Plus	TechnoPlus	20 DM	ja	ja	2	befriedigend	nicht übermäßig präzise – aber einem fast geschenkt! Gaul schaut man nicht ins Maul, einmaliges Preis-Leistungs-Verhältnis
Wingman Light	Logitech	50 DM	nein	ja	2	befriedigend	gute Ergonomie, aber etwas schwammig, in Anbetracht des Preises befriedigend
Wingman	Logitech	60 DM	nein	nein	2	befriedigend	gute Ergonomie, gutes Feeling, guter Preis – gut!
Wingman Extreme	Logitech	100 DM	nein	nein	4+Hütchen	gut	gute Ergonomie, präzise – sehr guter Allround-Stick, der sich auch für Simulationen hervorragend eignet
XL	Thrustmaster	80 DM	ja	nein	4	befriedigend	der Stick ist ziemlich durchschnittlich – für die Leistung gar nicht mal so billig
PC Optix	QuickJoy	70 DM	ja	ja	4+Schubregler	gut	liegt gut in der Hand – doch die optische Steuerung, die angeblich präziser sein soll als eine mechanische, macht einen sehr guten Eindruck – bis man zu Spielen beginnt und feststellt, daß er gnadenlos unpräzise ist
Jetstick	CH Products	80 DM	ja	nein	2	befriedigend	einigermaßen präzise, als Low-Cost-Flightstick brauchbar, aber keine Spezial-Optionen, brauchbarer Allrounder
Analog	Gravis	50 DM	ja	nein	3	befriedigend	miserable Ergonomie, aber recht präzise, gute Härteeinstellung, Buttons durch Umschalter am Joystick frei belegbar, sehr günstiger Preis – gut
Analog Pro	Gravis	80 DM	ja	nein	5+Schubregler	gut	alle Stärken des kleinen Bruders, liegt aber etwas besser in der Hand, hat mehr Buttons und einen Schubkraftregler, trotzdem noch einen angenehmen Preis: sehr gut
Mach I	CH Products	50 DM	nein	nein	2	mäßig	sehr präzise bei günstigem Preis, aber miserable Ergonomie, deshalb Geschmackssache, für 2D-Action-Games besser als die Konkurrenz, aber schlechter als Pads
Mach I+	CH Products	60 DM	nein	nein	2	mäßig	der Button auf dem Stick selbst ist die einzige Änderung gegenüber dem Original – und keine Verbesserung
Mach II	CH Products	70 DM	nein	nein	2	mäßig	etwas bessere Zentrierung, sonst fast wie Mach I, der Mehrpreis gegenüber dem Original lohnt aber kaum
Mach III	CH Products	80 DM	nein	nein	2	mäßig	wieder das Problem mit dem Button auf dem Stick – mäßig



Vor allem bei Präzisionsspielen sollte man darauf achten, daß genügend Feuerknöpfe vorhanden sind, damit alle Special-Moves bequem zu erreichen sind.

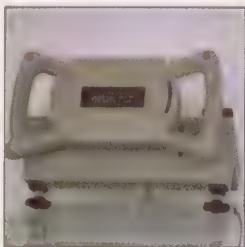
Schnelle 3D-Action-Games (Beispiel: *Wing Commander III*) lassen sich gut mit Allround-Joysticks steuern, sofern diese nicht allzu unpräzise sind. Auf Standfestigkeit kommt es weniger an. Unsere Empfehlung: **Wingman Extreme** oder **Gravis Analog Pro**. Aber auch eine Reihe preiswerterer Sticks sind gut geeignet.

Schließlich verbleiben Adventures, Rollen- und Golfspiele. Für diese Genres sind Joysticks unnötig, meistens sogar gänzlich unbrauchbar. Mit der guten alten Maus ist man in diesen Fällen weitaus besser bedient.

al

Service de Luxe

Viele Joysticks bieten Spezialfunktionen, die mehr oder weniger wertvoll sind. Eine Feinkalibrierung z. B. erweist sich bei Simulatoren, die besonders präzise gesteuert sein wollen, als nützlich. Und die Härtereregulierung ist immer von Vorteil: Man kann die Reaktion des Joysticks seinem persönlichen Geschmack anpassen. Die Autofire-Option schließlich stammt noch aus der Zeit, als auf 8-Bit-Computern Horden von Feinden niedergemetzelt wurden, so daß vom Abdrücken bald der Joystickfinger wehtat. Heute reicht's für Dauerfeuer bei fast allen Sticks, die Feuertaste gedrückt zu halten.



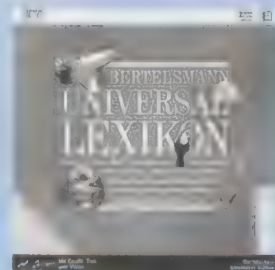
Top-Hits on CD

... dauerhaft günstig

CD-ROM GESAMTKATALOG KOSTENLOS!

Verschiedenes

206 Games-Edition	9,90
ADAC Special Auto '96	59,00
Andromeda 5.0	29,90
Auf den Spuren von Haydn	59,00
Ballerspiele	19,90



Bertelsmann Universallexikon '96	69,90
C64 CD-ROM für den PC	24,90
Das Wunder unseres Körpers	159,00
Deutsche Geschichte I	59,00
Dream Linux 3.0	39,90
Falk City-Guide Single-Vers.	49,00
Filmführer Western	54,90
Flight CD-ROM	18,90
Focus Ratgeber Medizin	99,00
Freeware CD-ROM (1.100 Prg.)	24,90
Geo City Route	79,00
Goethe in Weimar	85,00
Grafik-Studio 1	24,90
Internet-Wegweiser Pro	26,90
Kon-Tiki interaktiv	69,00
Le Louvre	79,00
Max City-Guide '96	59,00
Mein Büro	39,90
Megafonts	24,90
Megastorm 2.0 (Doppel-CD)	29,90
Multimedia PC-Schreib	29,90
Patchwork (neueste Version)	34,90
PC-Config	26,90
PC-Fahrschule f. Win.	49,00

Schach Professional	12,90
SchWINn Euro-Translator	35,90
Seaworld	39,90
Solution-Star (1.400 Spiele-Lös.)	32,90
Tele-Info Branchenverzeichnis	44,90

GRATIS CD-ROM für Erstbesteller!

Tele-Info Faxauskunft	39,90
Top 555	4,90
Topware D-Atlas	39,90
Topware D-Info	39,90
Topware Gold II (40 Vollvers.)	39,90
Topware D-Jure	39,90
Topware New-Motion	39,90
Typemaker (500 True-Type Fonts)	34,90
US-Info (Privat o. Business)	je 39,90
WAV Soundrevolution (Doppel-CD)	39,90
Weihnachts CD-ROM	19,90
Win-Vokabel 3.0 D/E	49,90
Winware Vol. 9	19,90
Wörterb. der Synonyme	35,00

CD-Leerhüllen 10er Pack	7,90
Doppel-Leerhüllen 10er Pack	14,00

Bei uns erhalten Sie fast jede in diesem Magazin vorgestellte o. beworbene CD-ROM - Anruf genügt!

Erotik CD-ROM

1st Class Ladies Vol. 1	27,90
222 X Balloons	27,90
222 X Funny Guys	27,90
Derryl O. Vol. 1-2	je 19,90
Dreamgirls Vol. 1-4	je 9,90



Extreme Hot Love-Position	32,90
Extreme Hot Dreamboys	32,90
Extreme Hot Erotik	32,90
Extreme Hot Girls Vol. 2	32,90
Extreme Hot Sex-Games	32,90
Girls '96	29,90
Hot Girls Vol. 1-4	je 24,90
Megabusen	19,90
Pack Mich! Vol. 1-2	je 44,90
Pleasure Busties Vol. 1-2	je 29,90
Schöner Lieben	24,90
Wet Dreams Vol. 1-8	je 19,90



Pegasus 2.0 '95/96 (Doppel-CD)	27,90
Pegasus Games (Doppel-CD)	29,90
Pegasus OS/2	29,90
Pegasus Source '95/96	32,90
Pegasus WIN '95	29,90
Route 66	69,00

DIREKT-VERSAND

Inh. Renate Hübner · Waldhornstr. 107 · 80997 München

Telefon 0 89 / 1 40 79 48-5

Telefax 0 89 / 1 40 79 48-6

T-Online: *HÜBNER #

Wir liefern schnellstmöglich per Post oder UPS.
Versandkostenanteil 5,90 (ab 200,- frei!). Zahlung bequem per Vorkasse (Scheck), Bankeinzug oder Nachnahme (zzgl. NN).

Händleranfragen erwünscht!

Achtung: Playstation!



**Die Playstation:
Ein Überflieger für
den Konsolen-
markt**

Junge, Junge, die Playstation von Sony machte von Anfang an einen Wirbel, als wäre der Computer neu erfunden worden. Wir wagten einmal den Blick über den Teller- rand der PC-Spiele und haben das Teil gründlich unter die Lupe genommen.

Das PS-Propaganda von der Jöllenbeck GmbH, 27404 Weertzen, bietet mehr als das Original und liegt besser in der Hand

Von der Idee weg hatte die Playstation bereits einen dicken Bonus in der Fachpresse. Auf den Messen hechelten die Redakteure den letzten Meldungen zu Sonys Wundergerät hinterher. Weder 3DO noch Ataris Jaguar hatten Vergleichbares erlebt. Selbst Segas Saturn blieb im Schatten. Letzteres wohl auch dadurch, daß Sega bereits einige Plattformen auf dem Markt hatte (Master System, Mega Drive, 32X, Mega CD). Und von Nintendos Wundermaschine, der Ultra 64, hörte und vor allem sah man nur sehr wenig.

Verkaufsrekorde

Die Playstation – auch PSX genannt – ist seit Ende September im Handel und überraschte alle Beteiligten mit wahnsinnigen Verkaufszahlen. Allein in den USA wurden am ersten Verkaufswochenende mehr als 100.000 Playstations verkauft. In Deutschland gingen in den ersten zwei Wochen immerhin mehr als 25.000 Teile über die Ladentische.

Fachzeitschriften aus aller Welt schätzen die Playstation als erfolgreichste Neu-Konsole ein. Eine Erhebung sagt voraus, daß bis April 1996 weltweit 2,85 Millionen Play-

Die Superkonsole

Gegen die Playstation sehen die anderen Konsolen zumeist dürrig aus. Das 3DO benötigt unbedingt das geplante Update mit dem sogenannten M2-Chip. Ataris Jaguar ging durch falsche Pressearbeit den Bach runter und Nintendos Ultra 64 ist bis jetzt noch nicht gesehen worden. Einziger Konkurrent ist das Sega Saturn, das sich Thomas in einer der nächsten Ausgaben genauer ansehen wird.

Marcus

stations in heimischen Wohnzimmern stehen werden.

An einem gewagten Design kann es allerdings nicht liegen. Das in typischem PC-Grau gehaltene Teil ähnelt eher einem flachgelegten Toaster als einer Hi-Tech-Spielkonsole. Doch bereits beim Anschließen zeigen sich die Vorteile der Kiste. Zum Beispiel ist das Netzteil in die PSX eingebaut – ganz im Gegenteil zu zahlreichen anderen Konsolen. Ansonsten ist alles Plug&Play. Beim Reinstöpseln der Kabel kann man nichts falsch machen. Der Euro-AV-Adapter nimmt die drei Kabel von der PSX auf und verbindet sie mit der Glotze. Jetzt nur noch den Videokanal des TVs gewählt, und schon kann es losgehen.

Butterweiches Scrolling

Bereits die ersten Spielertitel lassen einem den Atem stocken. Das Prügelspiel Toshinden zeigt Kampf-action in perfekter 3D-Animation. Statt wie in Streetfighter und Co. nur hin- und herzuhüpfen, kann man sich hier auch in den Vorder- und Hintergrund bewegen. Dazu bringt eine bewegliche Actionkamera zusätzliche optische Reize. Ähnliches gibt es auch von der Rennszene zu berichten. Ridge Racer, ein Arcade-Rennspiel, das dicht an der Simula-



80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

BESTELLUNG

Ja, liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus
Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum/Unterschrift

TRONIC'S MARKET
shopping
on CD-ROM

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870
D-37258 Eschwege

Antwort

TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Freundschaftswerbung
Postfach 1870
D-37258 Eschwege



**Also
Prämie**



**Die Innereien
der PSX:
Kaum zu
glauben,
daß diese
paar Chips
eine Super-
konsole
steuern**



**Polizei-Action mit genialer Grafik verspricht
G-Police**



**Wipe Out: Ein Science-fiction-Rennspiel mit
gehobenem Schwierigkeitsgrad, aber großer
Langzeitmotivation**



**Destruction-Derby ist der Knaller schlechthin für die
Playstation: Über Nacht von Null auf Eins in den Charts**

werden. Das einzige Problem dürfte die Bildwiedergabe sein, die erfordert nämlich eine zweite Glotze. Alles in allem steht bei uns in der Redaktion die Playstation in vorderster Front. Begeisterung auf allen Rängen. Superschnelles Scrolling, Astreine Soundwiedergabe und wahnsinnige Grafikfähigkeiten zeigen eindeutig den Weg in den Cyberspace.

cus

Star Trek Arkitek

Star Trek Artikel		Kalender		Excursion	
<input type="checkbox"/> Betwäsche	110,00 DM	<input type="checkbox"/> Classic II, 1996 30th Anniversary	29,90 DM	<input type="checkbox"/> Klingon Bird of Prey	49,95 DM
<input type="checkbox"/> Krawatte aus Seide	49,90 DM	<input type="checkbox"/> Cal 1996 Next Generation	29,90 DM	<input type="checkbox"/> Tie Fighter Gold	39,95 DM
<input type="checkbox"/> Star Trek Communicator	39,00 DM	<input type="checkbox"/> Deep Space Nine	29,90 DM	<input type="checkbox"/> B-Wing Fighter Gold	34,95 DM
<input type="checkbox"/> Star Trek Communicator Generations	30,00 DM	<input type="checkbox"/> Voyager Cal	29,90 DM	<input type="checkbox"/> Battle of Hoth Action Scene	49,95 DM
<input type="checkbox"/> Star Trek Communicator mit Sound	38,00 DM	<input type="checkbox"/> Star Wars Cal	29,90 DM		
<input type="checkbox"/> Star Trek Communicator mit Sound	38,00 DM	<input type="checkbox"/> 2 Kalender	53,00 DM		
<input type="checkbox"/> Star Trek Schlüssanhänger				Bücher	
<input type="checkbox"/> Next Generation	24,95 DM	<input type="checkbox"/> Archivierungssystem mit 12 Hüllen	24,95 DM	<input type="checkbox"/> Captain's Logbuch	29,90 DM
<input type="checkbox"/> Original	24,95 DM	Bausätze		<input type="checkbox"/> Captain's Logbuch II	24,90 DM
<input type="checkbox"/> Communicator	24,95 DM	<input type="checkbox"/> Enterprise 1701 A	49,95 DM	<input type="checkbox"/> Die Technik der USS Enterprise	39,80 DM
<input type="checkbox"/> Next Generation Deluxe Uniform Shirt	110,00 DM	<input type="checkbox"/> Enterprise 1701 d	49,95 DM	<input type="checkbox"/> Deep Space Logbuch	29,80 DM
<input type="checkbox"/> Größe Farne		<input type="checkbox"/> 3 Teile-Pack	54,95 DM	<input type="checkbox"/> Trek Chronologie	29,80 DM
<input type="checkbox"/> Star-Trek-Terminplaner 1996	29,90 DM	<input type="checkbox"/> Deep Space Nine Station	59,95 DM	<input type="checkbox"/> Das große Trek-Lexikon	24,80 DM
<input type="checkbox"/> Star-Trek-Weihnachtssack	140,00 DM	<input type="checkbox"/> Millennium Falken	59,95 DM	<input type="checkbox"/> Deep Space Nine - Hinter den Kulissen	24,80 DM
<input type="checkbox"/> (Betwäsche Communicator CD)		<input type="checkbox"/> Star Wars Destroyer	49,95 DM	<input type="checkbox"/> Star Trek - um bisher noch niemand	39,80 DM
		<input type="checkbox"/> Tie Fighter	27,95 DM	<input type="checkbox"/> Star Trek Enzyklopädie	26,- DM
		<input type="checkbox"/> X-Wing Fighter	37,95 DM		
Gesamtbetrag					
Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM					

Freundschaftswerbung

— **PC Spiel Abo plus Prämie!**
mindestens 12 Ausgaben innerhalb der
Bundesrepublik Deutschland für **80 DM**
(europäisches Ausland für 95 DM/Überssee auf Anfrage)

Ich verschenke das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ/Ort

Telefon / Telefax

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerufsrecht

Ich werde, daß ich diese Vereinhaltung innerhalb von 10 Tagen nach Abschlußung dieser Beethen
karte (Datum d. Prosessur) bei den Vereinhaltung Gmth & Co AG Postfach 1810 D-37256
Eschwege schriftlich aufstellen kann, wobei meine, die rechtliche Abklärung meines
Widerstands zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ/On

Telefon / Telefax

Die Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe. Die Prämie wird nach Bezahlung der Rechnung verschickt. Das Abo ist befristet auf 1 Jahr.

Gewünschte Zahlungsweise

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut	
Konto-Nr.	
B/LZ	

☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.

Achtung: F



Die Playstation: Ein Überflieger für den Konsolen- markt

Junge, Junge, die Playstation von Sony machte von Anfang an einen Wirbel, als wäre der Computer neu erfunden worden. Wir wagten einmal den Blick über den Teller- rand der PC-Spiele und haben das Teil gründlich unter die Lupe genommen.

**Das PS-Propad von
der Jöllenbeck
GmbH, 27404
Weertzen, bietet
mehr als das Ori-
ginal und liegt bes-
ser in der Hand**



Die Daten der Playstation

Hardware:

- 32-Bit-RISC-Prozessor
- fünf Coprozessoren
- 24-Kanal-16-Bit-Soundprozessor
- 16 Megabit RAM
- 8 Megabit VRAM
- Doublespeed-CD-ROM
- Preis: zwischen 500 und 600 DM

tion vorbeigeschrammt ist, bringt, obwohl es nur eine einzige Strecke hat, Schumacher-Feeling pur. Mit einem Affenzahn brettert der Spieler durch die Schikanen, ohne daß die aufwendige Grafikumgebung das butterweiche Scrolling erschüttert.

Den absoluten Kracher brachte jetzt Sonys Schützling Psygnosis auf den Markt: Destruction Derby. Zeitgleich mit der PC-Version auf die Ladentische gebracht, brach es alle Verkaufsrekorde in England. Wortwörtlich über Nacht startete das Game in den Charts von Null auf Eins. Die Playstation-Version sieht dabei noch eine Ecke besser aus als die für den PC. Bis auf geringe Abweichungen ist der Spielinhalt jedoch gleich geblieben (siehe Bericht in dieser Ausgabe).

Alle anderen namhaften Hersteller (Virgin, Electronic Arts, Namco etc.) sind bereits dabei und wollen ihre Top-Titel für diese Konsole umsetzen. Bis Weihnachten sollen mehr als 50 Titel im Handel sein. Im nächsten Jahr wird es wohl in diesem Tempo mit Spieleveröffentlichungen weitergehen. Also für Software ist gesorgt.

Sagenhafte Hardware

Kaum aus dem Staunen raus, mußte unser Hardwarefrickler Thomas der Kiste mit dem Schraubenzieher beikommen. Ein Blick unter das robuste Gehäuse fördert Erstaunliches zutage. Außer dem zentralen CD-ROM-Laufwerk fällt der 32-Bit-RISC-Prozessor ins Auge. Seine 33 MHz machen ihn zur leistungsstarken CPU, dem noch fünf Coprozessoren als Lakaien dienen.

16 Megabit RAM und 8 Megabit VRAM verkürzen zudem die Lade-

zeiten von der CD. Soundtechnisch wird ebenfalls State-of-the-art geboten. Der 24-Kanal-16-Bit-Soundprozessor läßt viel Platz für die Werksmusiker der Softwarehersteller.

Die Möglichkeiten mit dieser Hardware scheinen nahezu unbegrenzt: 1,5 Millionen flatshaded Polygone pro Sekunde und 500.000 Polygone pro Sekunde mit Texture-Mapping und Lichtreflexionen werden mühelos verarbeitet. 240.000 gerenderte Sprites pro Sekunde können individuell dargestellt werden. Farblich sind mal eben 16,7 Millionen Farben drin, und das bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln. Kurz gesagt: Technisch ein kleines Meisterwerk.

Haufenweise Zubehör

In Sachen Zubehör tut sich ebenfalls eine Menge. Bereits jetzt sind zahlreiche Gamepads von anderen Herstellern auf dem Markt. Denn dort hat Sony zwar ein gelungenes Design herausgebracht, doch leider wurde das Original-Pad für Kinderhände konstruiert. Erwachsenenhände sollten unbedingt im Zubehörhandel einmal andere Pads probegreifen. Die acht Feuerknöpfe, Start- und Select-Tasten sowie das Steuerkreuz sind problemlos erreichbar und ermöglichen zahlreiche Kombinationen, die gerade bei Prügelspielen viele Special Moves erlauben. Wer richtig vom Playstation-Fieber gepackt wird, kommt an einer Memory-Card für Highscores und Spielstände nicht vorbei. Wer mit dem Kumpel einen ausdaddeln will, sollte sich auf jeden Fall ein Link-Kabel besorgen. Ebenfalls im Plug&Play-Verfahren können Playstations so problemlos vernetzt



Polizei-Action mit genialer Grafik verspricht G-Police



Wipe Out: Ein Science-fiction-Rennspiel mit gehobenem Schwierigkeitsgrad, aber großer Langzeitmotivation



Destruction Derby ist der Knaller schlechthin für die Playstation: Über Nacht von Null auf Eins in den Charts

Die Innereien der PSX: Kaum zu glauben, daß diese paar Chips eine Superkonsole steuern

werden. Das einzige Problem dürfte die Bildwiedergabe sein, die erfordert nämlich eine zweite Glotze. Alles in allem steht bei uns in der Redaktion die Playstation in vorderster Front. Begeisterung auf allen Rängen. Superschnelles Scrolling, Astreine Soundwiedergabe und wahnsinnige Grafikfähigkeiten zeigen eindeutig den Weg in den Cyberspace.

cus

Dann klappt's auch mit den Kunden

Für die Zukunft hat man sich in Sachen Werbespiele viel vorgenommen. Ein Blick auf aktuelle Neuerscheinungen soll zeigen, was Spieler erwartet.

2 Fast 4 You - Bi-Fi 3

Art Department

Wacky-Wheels-Klon. Race- und Battle-Modus, Zwei-Spieler-Option und neun verschiedene Rennstrecken erinnern stark an das Vorbild aus dem Sharewarebereich. Die fehlende Modem-Option wird durch die Möglichkeit wieder wettgemacht, zwischen verschiedenen Fahrzeugen auszuwählen. Gar nicht mal schlecht, erreicht aber nicht den Charme des Originals.

Wertung 

Grafik  Sound  Komfort 

Werbe-Nervfaktor
Erträglich



Jeff Jet

Promotion Software, Hewlett Packard

Das Adventure beginnt im Inneren eines Computers und führt Jeff Jet mit seiner Freundin Donna über den Info-Highway einmal rund um die Welt. Für die Rätseltiefe benötigt man zwar noch keine Sauerstoffmaske, doch ist man einige Zeit mit dem Game beschäftigt. Nett gemacht, mit witzigen Dialogen und über dem Durchschnitt von Werbegames, fehlt zum Vollpreisspiel aber noch das gewisse Etwas.

Wertung 

Grafik  Sound  Komfort 

Werbe-Nervfaktor
Weniger wäre mehr



WERBESPIELE

Alles ist mo

Je mehr ein Spiel kostet, desto ärgerlicher ist's, wenn der versprochene Spaß doch nicht geboten wird. Andersherum: Was spricht eigentlich dagegen, Werbespiele nach dem Motto "Dem geschenkten Gaul ..." zu betrachten?

Das Dilemma: Werbung nervt – sagen die Konsumenten. Da hat der gedungene Unhold bereits die behandschuhte Meuchelhand an der Kehle der blonden Schönheit, während die Kavallerie in Form der Staatspolizei mit quietschenden Reifen zur Rettung naht – als die Spannungs-

Der Energie-Manager



Das Sharan-Game "Pack'n Puzzle"

BBDO/Ad-Games

Kombination aus Legepuzzle und Tetris. Ein VW-Sharan muß mit Großfamilien und ähnlichen Menschenmassen so beladen werden, daß kein Bein mehr aus dem Fenster hängt. Grafisch nicht gerade aufwendig, hat das Spiel aber doch diesen gewissen "Eins-mach-ich-noch"-Reiz. Der Rest der CD ist randvoll mit Werbung zur neuesten Volkskarosse und auch mehr als Info- denn als Spiele-CD gedacht.

Wertung 

Grafik  Sound  Komfort 

Werbe-Nervfaktor
Achz!



Time Trouble

Westka

Bis jetzt leider nur in einer begrenzt aussagekräftigen Demoversion erschienen, macht dieses Adventure auf den ersten Blick einen recht ordentlichen Eindruck. Das schön gezeichnete Intro erinnert ein wenig an den Beginn von Vollgas, der Titelsong im Deutschrock-Design gefällt gut. Die Grafiken machen manchmal einen etwas unfertigen Eindruck.

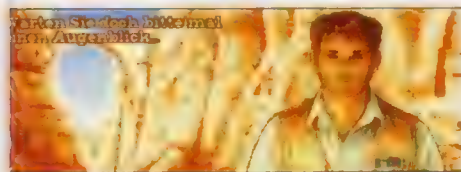
Time Trouble



kurve ganz abrupt in den Keller fällt. Mama Pasta hat zusammen mit den Fruchtzwergen dem Gefrierbrand in Villariba den Kampf angesagt. Umfragen zufolge sind 86 % aller Verbraucher von Werbehämmern dieser Art wenig erbaut.

Werbung muß sein – sagen die Agenturen und die Hersteller. Nur – wenn der coole Alm-Öhi zum fünften Mal dem Thriller den lila Riegel vorschiebt, kann der Schuß leicht nach hinten losgehen und das Produkt zum Fun-Killer mutieren.

möglich?



Samson - Die goldene Mähne des Löwen

Auf der Suche nach dem Überraschungsei des Kolumbus kamen die Kreativen dieses Landes auf einen zündenden Einfall: Was wäre, wenn die Opfer freiwillig zur Werbung greifen würden?

Die Gedankenkette, die dem Werbespiel zugrunde liegt, ist einfach: Unterhaltung ist ein Grundbedürfnis, aber teuer - Computer erlangen eine immer zentrale Rolle in unserem Leben - die Menschen haben immer mehr Zeit und immer weniger Geld. Lösung: Gebt den Spielern preiswerte Software, und sie werden auch die Werbung darin dankbar schlucken.

Zur Zeit stehen etwa neun Millionen PCs in deutschen Haushalten. Ihre Zahl wird sich im Jahre 2000 bereits verdoppelt haben. Nutzer sind primär Kinder, Jugendliche und Erwachsene bis 35 Jahre, die Traum-Zielgruppe der Industrie.

Die Akzeptanz von Werbesoftware ist erstaunlich hoch. Fast drei Viertel aller User haben nichts dagegen, ab und zu spielerisch umworben zu werden. Der große Vorteil für die Werbewirtschaft liegt in der Häufigkeit und der großen Dauer, mit der sich - zumindest theoretisch - Computerfreaks mit dem Produkt beschäftigen.

Die Firmen

Verglichen mit den Preisen für ein Fernseh- oder Zeitungsinserat liegen die Kosten für die Software gerade mal im Erdnußbereich - und man erreicht wesentlich mehr Konsumenten aus der Zielgruppe, da Kopieren und Weitergabe oft ausdrücklich erwünscht sind. Die Verbreitung über die Disketten und CDs diverser Fachzeitschriften tun da ein übriges.

Groß- und Einzelhandel für

PC / AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand



(030) 336 30 37
(030) 336 60 55
(030) 336 60 41 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41 Btx: Sacht#



Titel	CD	3.5"	DM	Titel	CD	3.5"	DM	Titel	CD	3.5"	DM
1942	x		75,-	Hand of Fate	x		39,-	Ravenloft 2			109,-
A-Train Classics	x	x	49,-	[Hattrick]			55,-	Rebel Assault II	x		99,-
Aces of the Deep	x	x	85,-	Hanse die Expedition	x		49,-	Renegade		x	85,-
Across the Rhine			109,-	Hell	x		89,-	Rider Cup		x	20,-
Alien Logic	x		85,-	Hexen	x		89,-	Rings of Medusa Gold		x	89,-
Alien Olympics	x	x	69,-	Hi-Octane	x		89,-	Rise of the Robots		x	89,-
Alladin	x		65,-	Hohlenweltsaga	x		99,-	Robinsons Requiem		x	79,-
Alone in the Dark 1 & 2	x		69,-	Hollywood Pictures	x	x	89,-	Rugby world cup		x	89,-
Alone in the Dark 3			79,-	Hugo	x		69,-	Russelsheim		x	79,-
Anstoft World Cup Edition			79,-	* Incredible Toons	x		59,-	Sage von Nibelom		x	49,-
* Arcade Pool/Overdrive	x	x	39,-	Indiana Jones 4	x		99,-	Schatz im Silbersee		x	39,-
Asterix	x		79,-	Inferno	x		99,-	Shannara			
* Battle Bugs	x		85,-	International Tennis Open			79,-	Sensible Golf		x	79,-
Battledrome	x		45,-	Iron Assault	x		89,-	Sensible World of Soccer		x	79,-
Battle Isle II	x	x	89,-	* Iron Cross	x		89,-	Shadows of Cairn		x	49,-
* Battle Isle II Scenario			65,-	Ishar 3 Seven Gates	x		75,-	Sim City 2000		x	89,-
* Battle Race	x		65,-	Jagged Alliance	x		79,-	Sim City 2000 Scenario		x	49,-
Big Sea	x		75,-	* Joy of Sex	x		75,-	Sim Classics			79,-
Bioforge	x		75,-	Jungle Strike			79,-	Simon the Soccer		x	89,-
Black Hawk	x		95,-	KA 50 Hokum	x		75,-	Skyrealms of Jorune - Alien Logic		x	79,-
Bleifuß				König der Löwen	x		75,-	SSN 21 Seawolf		x	39,-
Bundesliga Manager III	x		89,-	Kindoms of Germany	x		69,-	Space Federation		x	75,-
Bureau 13				Kings Quest 7	x		89,-	Space Quest Collection		x	89,-
* Caribbean Disaster	x		85,-	Kings Quest Collection	x		89,-	Speed Racer		x	20,-
Chartbreaker	x		75,-	Kyandria III	x		89,-	Star Trek Next Generation			
Christopher Columbus	x		39,-	Lands of Lore	x		39,-	Steel Panther			
Combat Classics 3				Larry 6			79,-	Sternenschweif		x	89,-
Command & Conquer	x		99,-	Leisure S. Larry VI	x		69,-	Street Fighter II		x	39,-
Commander Blood	x		85,-	Lemmings the Tribes	x		69,-	Strike Commander			
Creature Shock	x		99,-	Little Big Adventure	x		69,-	Strike Commander Speech Pack		x	49,-
Cyberia II	x		99,-	Live Action Football	x		89,-	Subwar 2000			
Cyber War				Lords of the Realm				Superhero League of Hoboken		x	79,-
Cyberwords	x		39,-	Lothar Matheus Super Soccer				Super Karts		x	89,-
Cyberace	x		85,-	Mad News	x		69,-	Super Street Fighter 2 Turbo		x	69,-
Dangerous Streets				Mad News Extrablatt	x		49,-	Syndicate		x	39,-
				Mad TV	x		49,-	Syndicate Data Disk		x	45,-
				Mad TV	x		49,-	Syndicate Plus		x	39,-
				Mad TV	x		49,-	System Shock		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	Tank Commander		x	99,-
				Mad TV	x		49,-	Terminator		x	75,-
				Mad TV	x		49,-	Terror of the Deep		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	The 7th Quest		x	29,-
				Mad TV	x		49,-	Theatre of Death		x	75,-
				Mad TV	x		49,-	The Complete Chess System		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	The Daedalus Encounter		x	99,-
				Mad TV	x		49,-	The Lost Eden		x	85,-
				Mad TV	x		49,-	Theme Park		x	79,-
				Mad TV	x		49,-	The Fighter			
				Mad TV	x		49,-	The Fighter Mission		x	35,-
				Mad TV	x		49,-	Tower Assault		x	69,-
				Mad TV	x		49,-	Transport Tycoon		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	Transport Tycoon World Editor		x	39,-
				Mad TV	x		49,-	UFO Enemy Unknown		x	69,-
				Mad TV	x		49,-	Ultima VIII Pagan		x	109,-
				Mad TV	x		49,-	Ultimate Body Blows			
				Mad TV	x		49,-	US Navy Fighter		x	99,-
				Mad TV	x		49,-	USS Ticonderoga		x	95,-
				Mad TV	x		49,-	Virtual Pool		x	99,-
				Mad TV	x		49,-	Vollgas		x	79,-
				Mad TV	x		49,-	Wacky Wheels		x	59,-
				Mad TV	x		49,-	Wake of the Ravager		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	WallStreet Manager		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	Warcraft		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	Warlords II		x	79,-
				Mad TV	x		49,-	Warlords II Scenario		x	79,-
				Mad TV	x		49,-	Warriors		x	79,-
				Mad TV	x		49,-	Wing Armada		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	Wing Commander III		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	Wing Commander IV		x	99,-
				Mad TV	x		49,-	Winter Olympics		x	89,-
				Mad TV	x		49,-	Woodruff			
				Mad TV	x		49,-	World Cup Year 94		x	79,-
				Mad TV	x		49,-	X-Wing Collection		x	79,-
				Mad TV	x		49,-	Zepplin Giants of the Sky		x	85,-

*) bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Geht's leichter?



Versandpreise = Ladenpreise

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem

Ladengeschäft in

oder

Schnellversand

Berlin

Streitstraße 25
(Spandau)

Telefon (030) 33 66 0 55

Bestellungen bis 16.30 Uhr
werden noch am selben Tag versandt

Was kostet mich der Spaß?

Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM

Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Surfin' WWW Andreas Lober unterwegs im Internet



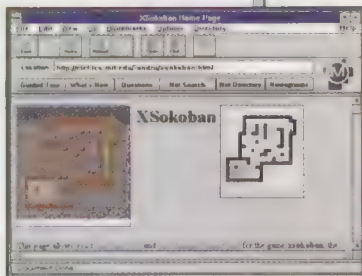
Weihnachten naht mit Riesenschritten. Vielleicht müßt Ihr ja auch noch einige Geschenke einkaufen, bevor Ihr die schöne Vorweihnachtsstimmung so richtig genießen könnt. Wenn dann aber alles fertig vorbereitet ist und Ihr Euch das Warten aufs Christkind verkürzen wollt, kommen unsere WWW-Tips sicher gerade recht.

Kistenschieben ist nicht nur eine unbeliebte, weil stumpfsinnige Tätigkeit bei Ferienjobs, sondern seit Sokoban auch eine Möglichkeit, sein Gehirnschmalz flüssig zu halten. Die Weltrekorde der Variante **XSokoban** sind unter folgender Adresse einzusehen:

<http://clef.lcs.mit.edu/~andru/xsokoban.html>

Wer will, darf sich dort auch gleich das ganze Game downloaden.

Falls noch ein Beweis nötig war, daß das Internet boomt, so ist dieser spätestens seit **Sandra Bullocks** neuestem Streifen geliefert. Das Netz im Mittelpunkt einer aufwendigen Hollywood-Produktion mit einer interessanten, hübschen und erfolgreichen Schauspielerin in der Hauptrolle. Wer Französisch kann, findet Background-Infos, gesammelte Interviewfetzen und die Möglichkeit, Sandra zu schreiben:



<http://www.europe2.com/traquenet>

Der Preis der beliebten Rubrik "Abge-lutschtteste WWW-Adresse" geht in diesem Monat an das **Weiß Haus**, eine Adresse, die nun schon durch jedes Blatt geisterte:

<http://www.whitehouse.gov/>

Zwar wird einiges über die Clintons gebracht, die Indiskretionen, die uns wirklich interessieren, aber natürlich nicht.

Was in den USA schon gang und gäbe ist, schwappt jetzt auch zu uns über: Shopping per Internet. Der Softwareversand Directmedia ist dabei und liefert einen umfangreichen Katalog mit Kurzbeschreibungen:

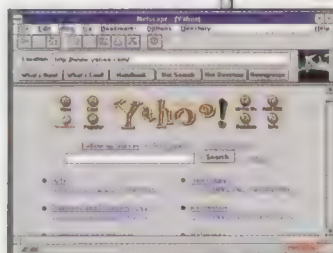
<http://www.infopark.de/directmedia>

Das war's auch schon wieder für diesen Monat. Wer noch nicht genug hat und weiter durchs Netz spazieren möchte, findet mit **Yahoo** einen sehr guten und umfangreichen Index:

<http://www.yahoo.com/>

Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht Euch

Andreas
(mail135@romarin.
univ-aix.fr)



Rausser Advertainment: 1989 wurde von dem damals 17jährigen Torsten Rausser (der sich vom Vormundschaftsgericht erst einmal für geschäftsfähig erklären lassen mußte) die Firma Rausser Advertainment gegründet. Das erste Spiel (**Das Erbe**) entstand im Auftrag des Bundesumweltamtes und wurde 1991 veröffentlicht. Ein Markt war geboren.

Weitere Games waren unter anderem **Der Calippo-Fresser** für einen großen deutschen Eishersteller, das **Jump'n'Run Tony & Friends im Kellogg's Land** und das Adventure **Cleanman**.

Promotion Software: Firmengründer Ralph Stock entwickelte zusammen mit Torsten Rausser **Das Erbe**, bevor er sich 1992 mit der Promotion Software selbständig machte. Erstes Produkt war **Victor Loomes (LBS)**, es folgte unter anderem der **Rasende Reporter** im Auftrag des Bundespresseamtes, bevor sich **Tom Long** im Auftrag der Kartoffel auf Zeitreise begab.

Ein weiteres Standbein von Promotion Software neben der Werbesoftware sind Vollpreisspiele. **Mad News** und **Hurra Deutschland** kommen ebenso aus der Reutlinger Softwareschmiede wie das bald erscheinende **Caribbean Disaster**.

Art Department: 1993 entstand unter der Leitung von Markus Scheer die Bochumer Kunstabteilung, die sich zu Beginn dieses Jahres der Funsoft-Gruppe angeschlossen hat. Bekannt wurde Art Department durch die Salami-Trilogie **Snack-Zone/Action in Hollywood/2 Fast 4 You** und die Jungs vom **Telekommando**.

Ad Games/BBDO-Interactive: Sehr früh schon hatte die Düsseldorfer Agentur BBDO die Zeichen der Zeit erkannt und bereits 1982 mit der BBDO/Telecom eine Tochterfirma zur Nutzung neuer Kommunikationsmedien geschaffen, allerdings dachte

man da hauptsächlich noch an Btx.

Durch die Fusion mit den 1989 gegründeten Ad-Games, die sich durch Spiele wie **Die goldene Mähne des Samson** und **Vision** einen Namen machten, kam auch Computersoftware als Werbeträger mit ins Programm.

Westka: Newcomer auf dem Markt ist die Kölner Softwareschmiede Westka, deren Name sich aus den Nachnamen der drei Firmengründer Wendt, Stiller und Kabelitz zusammensetzt. Mit einem 15köpfigen Team sollen der Konkurrenz Marktanteile abgejagt werden. Erste Ergebnisse sollen mit den Adventures **Time Trouble** und dem **Ritter Sport Spiel** Anfang 1996 fertig werden.

Die Spiele

Der Anspruch ist hoch. "Nicht das Medium garantiert den Erfolg, sondern der Inhalt", tönt es da aus den Reihen der Spiel-Schaffenden. Billigte man den Anfängen noch einen gewissen Shareware-Charme zu, so muß die Meßlatte heute doch sehr viel höher angelegt werden. Sprüche wie "Es ist ja nur ein Werbespiel!" ziehen nicht, im Gegenteil. Wer Reklame an den Mann bringen will, muß zum Ausgleich auch sehr gut unterhalten können. Adventures mit Flachköpferlogik oder Actiongames im 64er-Look haben auf heutigen Rechnern nichts mehr zu suchen. Der große Knaller war bisher nicht zu finden. Neben Ausnahmen wie **Tony Tiger**, Nestles **Tricky Quicky** oder dem Pommes-Kopp **Tom Long**, konnten auch der **Energie-Manager** und die **Bi-Fis** leidlich überzeugen – vom Hocker gerissen haben sie aber alle nicht. Zu groß ist immer noch der Abstand zu den kommerziellen Spielen, was sich besonders in der Präsentation und der mangelnden Spieltiefe widerspiegelt.

Matthias Steinwachs



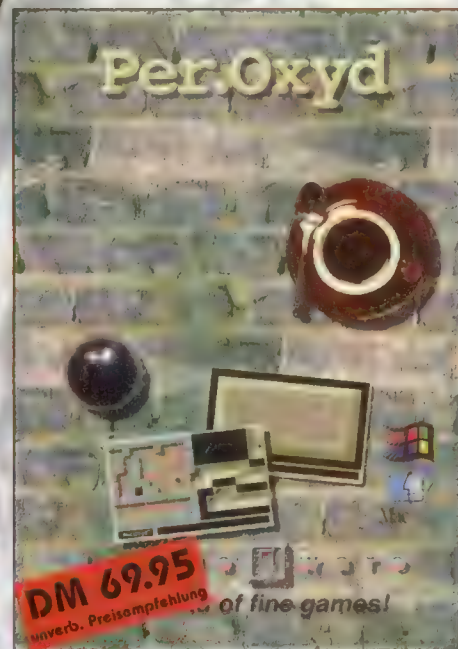
Mephisto Genius schlug den amtierenden Weltmeister Garry Kasparov im vergangenen Jahr mit 1,5 : 0,5! Mit ca. 2.300 ELO ist Mephisto Genius die derzeit wohl spielstärkste Schachsoftware auf dem Computermarkt. Genius 2 ist für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Die Spielstärke des Programms können Sie beliebig wählen. Neben den Standardoptionen stehen Ihnen viele weitere Features zur Verfügung, z.B. Blitz- und Turnierschach. Löst Mattprobleme, Anzeige der Computeranalyse, Zugvorschläge, umfangreiche Eröffnungsbibliotheken (ca. 160.000 Positionen!) und vieles, vieles mehr!

HIER

SIND

SIE

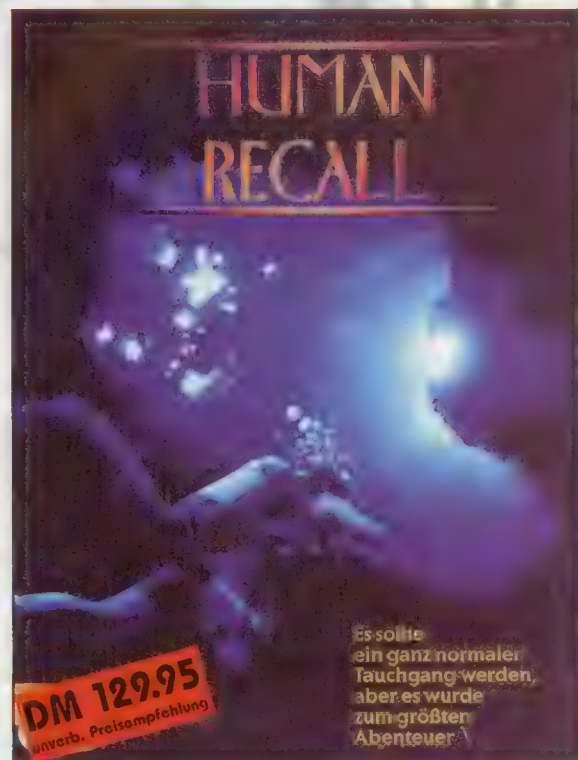
Per.Oxyd® ist die ultimative Fortsetzung des preisgekrönten Kultspiels Oxyd®. Per Oxyd® basiert auf einem einfachen, genialen Spielprinzip, das sofort spielbar ist und Sie für Monate an den Bildschirm fesselt. Unternehmen Sie eine abenteuerliche Expedition in die 200(!) Landschaften von Per.Oxyd® mit einer Spielfläche von insgesamt über 150 Millionen Quadratpixeln, ausgestattet mit über 250 verrückten Spielelementen und unzähligen Rätseln. Per.Oxyd® ist eine Herausforderung an Geist und Geschick!



RICHTIG!



Wer weiß schon, daß hinter den vielen Tücken der modernen Computertechnik eine ganz andere Macht die Fäden zieht, als wir es uns vorstellen! Fordern Sie die Geister der Computerwelt heraus und machen Sie eine Traumreise nach Transelektrika in das Schloß des MegaGhosts! Bolo ist die zeitgemäße Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spieleklassikers. Auf dieser CD verbindet sich in technisch perfekter Realisation ein phantasievolles und aktionsreiches Spiel von Meinfolf Schneider mit wundervollen Zeichnungen von Pascal und träumerischer Musik von Nik Tyndall zu einem künstlerisch anspruchsvollen Gesamtwerk.



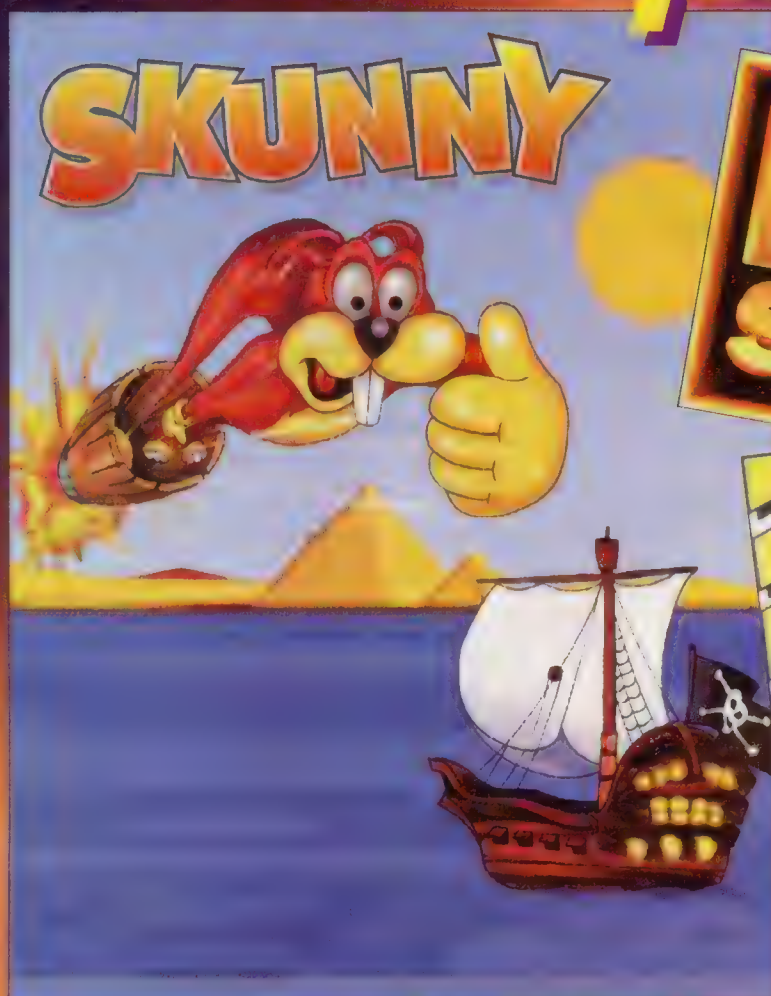
Pech für Taucher Prof. Dr. Frank Forster. Beim Gleiten in die Tiefe des Meeres entdeckt er eine vergessene Piratenhöhle, die nur auf dem Unterwasserweg zugänglich ist. Er schwimmt hinein, doch plötzlich ist die Sauerstoff-Flasche leer. Keine Chance, durchs Wasser zu entkommen. Auf der beschwerlichen Reise durch die Höhle findet er allerlei nützliche Gegenstände, mit deren Hilfe er sich gegen feindselige Kreaturen wie Riesenspinnen zur Wehr setzt.



NBG
EDV Handels- und
Verlags-GmbH
Brunnfeld 2 - 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71 / 70 17-0
Fax 0 94 71 / 70 17-99

WETTBEWERB

Großer Skunny!-Design



Designer und alle, die es werden wollen, aufgepaßt!

PC Spiel und CDV belohnen den Gewinner dieses Designwettbewerbs

mit einem Pentium Computer: ausgerüstet mit tollen Spieleextras,

schnellem CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Lautsprecher und Joystick.

Zusätzlich wird es vier Gewinner in den Kategorien "Die kreativste Karte",

"Der künstlerischste Kartenentwurf", "Der beste Puzzle-Entwurf" und

"Die Karte mit dem größten Spielspaß" geben. Der Sieger jeder

Kategorie bekommt ein Multimedia Upgradekit für PC mit einer

Wavetable-Soundkarte, schnellem CD-ROM-Laufwerk, Lautsprechern,

einem Joystick und passender Multimedia-Software.

Wettbewerb!

Und das gibt es für Euch zu tun:

Entwerft und speichert vier Karten einer Welt für das Spiel Skunny!

Den notwendigen Editor (Welten-Manager) sowie die Bedienungs-

anleitung enthält das Demoprogramm, das auf unserer Heft-CD enthalten

ist oder kostenlos aus der CDV-Mailbox (Einwählnummer:

0721/720-14 oder -15) bezogen werden kann. In der Datei CONTEST.TXT

füllt Ihr dann den Einsendebogen aus. Danach sollen das entstandene

Archiv und die Datei CONTEST.TXT zu einer gemeinsamen

ZIP-Datei komprimiert werden. Es gibt nun drei Möglichkeiten,

die ZIP-Datei an CDV Software zu versenden:



1. Per Post auf einer 3,5-Zoll-Diskette an:
CDV Software GmbH, Skunny!-Wettbewerb, Postfach 2749, D-76014 Karlsruhe
2. Per CompuServe-E-Mail an CDV:
100022,274
3. Per Upload in die CDV-Mailbox,
BBS-Nummer: +49 (0) 721/72014.
(Nach dem Upload bitte unbedingt eine Mail an den Sysop schreiben.)



Wettbewerbsrichtlinien:

Alle eingeschickten Karten, die mit dem Skunny!-Karteneditor erzeugt wurden, gehen in das Eigentum von CDV Software GmbH über und werden Bestandteil des Skunny!-Lizenzvertrages, der jeder Version von Skunny! beiliegt. Durch den Entwurf und die Einsendung einer Karte oder einer Menge von Karten stimmt Ihr dem oben genannten Lizenzvertrag ausdrücklich zu. Für Einsendungen, die bei CDV defekt ankommen, übernimmt CDV keine Haftung.

Alle Einsendungen müssen CDV bis spätestens 15. März 1996 erreicht haben. Die Gewinner werden am 1. Juni 1996 von CDV bekanntgegeben. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der CDV Software GmbH sowie deren Angehörige dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen.

Viel Spaß beim Designen
wünschen Euch PC Spiel und CDV!

W E T T B E W E R B

Stürmisch...

...drängen noch kurz vor Weihnachten jede Menge neuer Computerspiele in die Läden, damit die Wunschzettel länger werden sollen. Für die PC Spiel ist's zwar schon Januar – denn Ihr haltet die Ausgabe 1/96 in den Händen –, aber die meisten diesmal neu vorgestellten Titel könnten ohne weiteres noch auf Euren Gabentischen liegen. Wenn's also ein brandneuer Titel sein soll, dann empfiehlt die Redaktion einen Blick auf die folgenden Seiten.

Stonekeep

Am leichtesten haben's diesmal Rollenspieler. **Stonekeep** von Interplay ist der Redaktionsfavorit des Monats und ein Muß für Fans des Genres, die ja in den letzten Monaten nicht gerade mit einer Flut von Titeln bedacht wurden. Aber ähnlich geht es ja auch den Freunden von gut gemachten **Jump'n'Runs**, und auch die gehen in diesem Monat

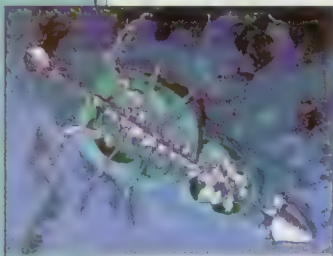
nicht leer aus: **Rayman** von Ubi Soft beweist, daß die "Hüpfspiele" eben doch auch auf dem PC richtigen Spaß machen können. Diejenigen, die Adventures bevorzugen, knacken zwar bestimmt noch an einigen der vielen guten Titel aus den letzten Monaten, aber für **The Dig** sollte noch ein wenig Zeit übrigbleiben. Das neue LucasArts-Adventure ließ lange

auf sich warten, bietet dafür aber auch einiges. Wenn allerdings ein zünftiges Fußballspiel lieber ist, der sollte vielleicht im "Virtual Stadium" von **FIFA Soccer '96** aus der EA-Sports-Serie vorbeischaun: Nie war Fußball am PC schöner, auch wenn mit **ranSoccer** von Greninja/Greenwood ein zweiter, ähnlich interessanter Titel im Weihnachtsgeschäft mitklickt.

Auch Rennspiel-freunde wurden 1995 reichlich verwöhnt, und der Trend geht gerade erst richtig los: Mit **Destruction Derby** (Sony/Psygnosis), **Fatal Racing** (Gremlin) und **Bleibfuß** (Virgin) stehen schon wieder gleich drei Produkte mit jeweils ganz eigenem Charme hinter der Startlinie. Alles in allem ist wohl wieder für jeden Geschmack etwas dabei, denn die folgenden Seiten berichten auch noch über eine reiche Anzahl weiterer Spiele.



Rayman



The Dig



FIFA Soccer '96



Destruction Derby

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte

Ein Spiel, bei dem alle Lampen aus sind, ist Schrott. Vor diesem Spiel muß gewarnt werden. Entweder gibt es gar keinen Spielspaß oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt

Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte

Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Macht Spaß, aber es gibt Besseres. Unter diese Bewertung fallen vor allem die Das-sieht-ja-aus-wie...-Spiele. Neue Ideen sucht man hier vergeblich.

3 Punkte

Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

4 Punkte

Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte

Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.



Das Spiel kommt auf CD-ROM.



Das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten.



Das Spiel läuft unter Windows.



Das Spiel wurde von der Redaktion (noch) nicht bewertet



Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe XXX ausführlich vorgestellt

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Beavis and Butthead



Adventure, ca. 90 DM.
Hersteller/Muster von:
Viacom/New Media

Beavis und Butthead krakeelen nun auch durchs Computerspiel. Für Fans der Fernsehserie bleibt kein Auge trocken, alle anderen werden's mit gemischten Gefühlen betrachten.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Mau

mehr auf S. 124



Das Dschungelbuch



Jump'n'Run, ca. 100 DM.
Hersteller: Eastpoint,
Muster von: Virgin

Die Stars des gleichnamigen Disney-Films erleben ihre Abenteuer in einem Jump'n'Run. Wie bei Aladdin oder Lion King geht die Jagd durch zahlreiche toll animierte Levels. Gewohnte Disney-Qualität – empfehlenswert.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk



Destruction Derby



Fahrersimulation, ca. 100 DM.
Hersteller/Muster von: Sony
(Psygnosis)

Bei diesem Rennspiel geht es hart zur Sache. Mit einer getunten Karre müssen gegnerische Fahrzeuge regelrecht zu Schrott gefahren werden. Dabei steht nicht nur "normales" Streckendesign zur Auswahl, sondern auch eine kreisrunde Arena, in der ordentlich geheizt werden kann.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 92



Entomorph



Rollenspiel, 129,95 DM,
Hersteller: SSI, Muster von:
Mindscape

Nach der großen Sonnenfinsternis bedroht die Macht des Bösen den Frieden in der Welt Aden. Nun soll dieser Fluch gebrochen werden. Das Game beweist, daß nicht nur AD&D für gutes Rollenspiel bürgt.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk,
ca. 12 MB auf Festplatte

mehr auf S. 99



Fatal Racing



Rennsportsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin Interactive, Muster von: Softgold

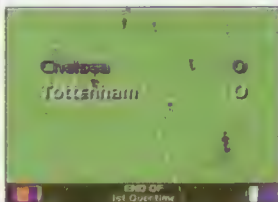
Quietschende Räder und brennende Motoren sind bei Gremlins Fatal Racing garantiert. Mit einem Wagen seiner Wahl heizt man über Strecken, die es in sich haben. Loopings, Steilkurven und Spiralen sind keine Ausnahmen.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM,
SVGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 95



FIFA Soccer '96



Fußballsimulation, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von:
Electronic Arts

Fußballaction vom Feinsten. Erstklassige Benutzerführung, vielseitige Steuerung, "Virtual Stadium"-Technologie mit Sound und Grafik fast wie in der Fernsehübertragung vom echten Spiel machen das derzeit vielleicht beste Sportspiel auf dem Markt aus.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk, ca. 8 MB auf Festplatte

mehr auf S. 80



Frankenstein

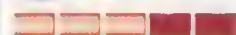


Adventure, 120 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

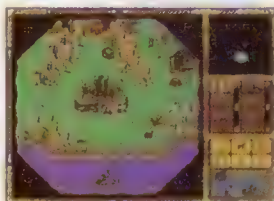
Edel aufgemacht und mit einem tollen Soundtrack versehen, wird die Geschichte von Franksteins Monster neu erzählt. Die gut erzählte Story, die Rätseltiefe und das Handling machen das Adventure zu einem echten Grusel-Highlight.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM (Win 3.1x),
8 MB RAM (Win 95), SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 82



Heroes of Might & Magic



Strategiespiel, ca. 100 DM, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

Neues aus dem M&M-Universum. Statt um die Erforschung von Dungeons geht es militärisch zur Sache. Als einer von drei Kriegsherren versucht man, die Herrschaft an sich zu reißen. Gewohnt gute New-World-Qualität. Für Fans.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk



MultiMedia



Soft

Computerspiele

Online - Cafe &
Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☐ Info ☐ Info
Geschäfts- und
Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft

52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft

finden Sie in:

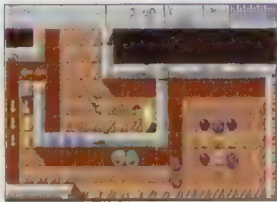
- 04668 GRIMMA
Gerichtswiesen/PEP
Tel. 03437-910681
- 06122 HALLE
Lise-Meitner-Str.
EKZ-WIZ
- 09111 CHEMNITZ
Ellisenstraße 7 Tel. 0371-441360
- 15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595
- 15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888
- 22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426
- 35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056
- 39112 MAGDEBURG
Herdestraße 5 Tel. 0172-3903146
- 41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limtenstraße 152 Tel. 02166-43951
- NEUI NEUI NEUI
04167 DUISBURG
Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777
- 47441 MOERS Online Cafe
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704
- 48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792
- 52349 DÜREN Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
GAMES WORKSHOP
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100
- 56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320
- 75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275
- 81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556
- 96052 BAMBERG
GAMES WORKSHOP
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

MultiMedia Soft BÜRO

52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Auf einen Blick

The Machines



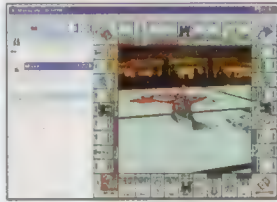
Strategiespiel, ca. 80 DM,
Hersteller: Yunkyard,
Muster von: Merit Studios

Isometrische Robotballerei für bis zu zwei Spieler. In ferner Zukunft werden sportliche Ereignisse von Robots ausgefochten. Der Spieler kauft Zusatztteile und fetzt sich gegen die Konkurrenz durch 50 Levels. Altes Thema, lieblos aufbereitet.

Systemanforderungen:
486SX/25,4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk



Monopoly



Brettspielsimulation,
79,95 DM, Hersteller: West-
wood, Muster von: Virgin

Irgendwann mußte sie kommen, die hochklassige Umsetzung der Schlacht um Hauptbahnhof und Schloßallee. Nun ist sie da und hält, was man sich von ihr verspricht. Unterstützt werden auch internationale Mehrspielerpartien im Internet.

Systemanforderungen:
486/33, 386DX/25, VGA,
Maus

mehr auf S. 77



Mission Super I.Q.



Adventure, ca. 100 DM, Her-
steller: Caps, Muster von: NBG

Eine Terrorgruppe hat einen Kommunikationssatelliten erobert und die Crew verschwinden lassen. Ihre Rettung ist Aufgabe des Spielers. Das Grafikadventure in HiRes sieht vielversprechend aus.

Systemanforderungen:
486DX2/66,4 MB RAM, SV-
GA, Doublespeed-Laufwerk



NBA Jam Tourna- ment Edition



Basketballsimulation,
ca. 90 DM, Hersteller/
Muster von: Acclaim

Das schnelle Basketballspiel bietet zahllose schöne Animationen für Sprung- und andere Würfe im Basketball. Doch der schnelle Spielspaß leidet letztendlich an der zu wenig variablen Steuerung.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, VGA

mehr auf S. 102



Eine schrecklich nette Red.



© 1995 New Line Games

CAPITALISM

*Das ultimative Strategiespiel
um Geld, Macht und Reichtum*

Nur der gerissene Finanzchef hat eine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu überleben. Testen Sie Ihre Fähigkeiten im harten Wettbewerb, erhöhen Sie die Preise, beeinflussen Sie das Warenangebot, öffnen Sie neue Märkte und rollen Sie die Börse auf.

In der Wirtschaftssimulation CAPITALISM übernehmen Sie ein aufstrebendes Firmen-Imperium und führen es durch geschickte Taktiken an die Spitze der Megakonzerne. Nur wer an der Börse das richtige Gespür für heiße Aktiennotlagen bewahrt und die Wünsche der Konsumenten befriedigt, hat eine Chance, in der finanzielle Oberliga aufzusteigen.

FEATURES:

- Umfangreiche Datenbank aller verfügbaren Produkte
- Statistische Überwachung und Aufbereitung der Entscheidungen des Spielers
- Flexible Schwierigkeitsabstufung
- Interaktives On-Line-Tutorial aller Spielfunktionen
- Zahlreiche Szenarien mit komplexen Problemstellungen



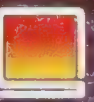
Kompatibel
mit
Windows 95



MS-DOS
CD-ROM



SOFTWARE 2000



Auf einen Blick

Panic in the Park



Adventure, ca. 95 DM, Hersteller: Imagination Pilots, Muster von: Warner Interactive

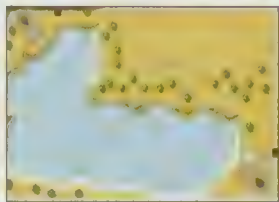
Geheimnisvolle Vorkommnisse in einem Vergnügungspark: Was geschah mit dem Testament des Vorbesitzers, das benötigt wird, um die Attraktionen zu retten? Das Adventure wandelt abseits ausgetretener Pfade, ist deshalb gewöhnungsbedürftig, aber nicht schlecht.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA,
Maus

im CD-Magazin



Pinball World



Flippersimulation, 99 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, Muster von: Selling Points

Mit einem Flipper auf Weltreise gehen, das ist mit Pinball World möglich. Das Game bietet zehn Tische und zahlreiche Bonusspiele. Fans der 21st-Century-Flipperreihe werden auch diesmal begeistert sein.

Systemanforderungen:
386SX/40, 4 MB RAM, VGA

mehr auf S. 96



ranSoccer



Fußballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin Graphics/Greenwood, Muster von: Softgold

ranSoccer geht als zweite große Action-Fußballsimulation des Monats ins Rennen und muß sich mit FIFA '96 von Electronic Arts messen. Beide sind super, aber FIFA '96 ist noch einen Tick besser.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, ca. 40 MB auf der Festplatte

mehr auf S. 106



Rayman



Jump'n'Run, 100 DM, Hersteller: Ubi Soft, Muster von: Microprose

Rayman lädt ein, in eine kunterbunte Fantasywelt der Toons. Das Game bietet die hübschesten, buntesten und lustigsten Grafiken unter allen, die das Genre in der letzten Zeit bot. Der Spaß bleibt selbst nach langer Spielzeit nicht auf der Strecke.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 84



DAS nennen wir

Weihnachtspreise!

CROSS

Computersystems GmbH

Lagerverkauf Versand

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation e: engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d: deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschick d: komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

CD SPIELE

Angebote

Unsere Spiele des Monats:

3D Pinball Outpost d 1 69.
11th Hour e/d 8 87.
Aces Collection (3x Aces) e/d 3 55.
Aces of the Deep Mission d 4 39.
Across the Rhine d 2 99.
Action Soccer d 4 74.
Air Power d 2 79.
Alien Odyssey d 1 65.
Alone in the Dark II incl. I d 3 59.
Alone in the Dark III d 3 59.
Apache Longbow d 2 79.
Ascendancy d 8 79.
Battle Isle III d 8 79.
Battle Race e/d 1 69.
Bazooka Sue d 3 85.
Bling d 2 69.
Bioforce d 3 69.
Bleifuß d 2 55.
Buried in Time d 2 79.
Burn Cycle d 2 79.
Burning Steel II d 2 39.
Braindead 13 d 3 69.
Capitalism d 4 77.
Caribbean Disaster d 2 65.
Carrier Strike Force d 2 75.
Civil War (Amerika) d 3 89.
CIV Net d 8 89.
Colonization d 8 85.
Command Aces of the Deep d 3 84.
Comanche incl. Mission 1&2 d 2 65.
Command & Conquer d 8 79.
Command & Conquer II d 8 84.
Commander Blood d 2 39.
Creature Shock e/d 1 69.
Crusade d 8 79.
Crusader - No Remorse d 2 79.
Cyberia d 1 48.
Cyberball d 2 69.
Daedalus Encounter d 2 69.
Das Schwarze Auge I d 3 39.
Der Planer 2 d 2 79.
Der Reader d 2 75.
Der Seelenfänger d 5 69.
Descent e/d 1 89.
Destruction Derby e/d 1 85.
Discworld d 1 69.
Dragon Lore d 3 65.
Dungeon Master II d 5 79.
Dungeon Keeper d 3 69.
Dune II d 2 38.
Earth Siege d 8 79.
Earth Siege Expansion CD d 2 49.
Elder Scrolls II e/d 5 74.
Entomorph d 2 39.
F1 Grand Prix 2 d 1 86.
Fatal Racing e/d 2 84.
FIFA Soccer 96 d 4 79.
Fighter Duell d 1 65.
Flight Commander II d 2 69.
Flight of the Amazon Queen d 3 76.
Flight Unlimited d 3 89.
Frankenstein d 2 99.
Future Dimension d 1 59.
FX - Fighter d 1 79.
Hardball 4 d 7 74.
Heart of Darkness d 2 89.
Hi-Octane d 1 69.
Hittrick! d 4 79.
Höhlenwelt d 3 59.
Incredible Machine 2 d 8 79.
Indy Car Racing II d 2 74.
Jagged Alliance d 8 89.
Jewels of the Oracle d 2 89.
Kaiser Deluxe d 3 39.
Kings Quest Coll. 1-5 e/d 3 39.
Kings Quest 7 d 4 89.
Larry Collection I-III e/d 7 89.
Legend of Kyrandia 3 d 3 74.
Lemmings 3D e/d 8 89.
Little Big Adventure d 3 89.
Mad TV 2 d 2 79.
Magic Carpet Plus d 1 89.
Magic Carpet: Hidden Worlds d 2 39.

Magic Carpet II d 1 79.
Maniac Mansion 2 DOT! d 3 39.
Mega Warrior II e/d 1 55.
Mega Pack III d 3 69.
Monopoly d 8 67.
Mortal Coil e/d 1 59.
Nascar Track Pack e/d 2 39.
NBA Live '96 d 4 79.
NBA Jam Tournament e/d 4 85.
Need for Speed d 2 79.
NHL Hockey 96 d 4 79.
Panzer General II (W95) d 8 79.
Perfect General II e/d 3 79.
PGA Tour Golf 96 e/d 2 79.
Phantasmagoria (7 CDs) d 8 89.
Pinball Fantasies Deluxe e/d 2 69.
Pinball Illusions e/d 2 69.
Pinball Wizard 2000 e/d 2 69.
Pitfall (WIN95) e/d 1 76.
Police Quest IV d 3 77.
Police Quest Coll. 1-4 e/d 3 79.
Primal Rage e/d 1 79.
Project Paradise e/d 1 79.
Pro Pinball The Web d 2 55.
Psycho Pinball e/d 1 69.
Quake * (ID-Soft II) e/d 1 69.
Rebel Assault 2 e/d 1 68.
Red Ghost d 8 89.
Sam & Max d 3 78.
Sensible World of Soccer d 4 66.
Shell Shock d 2 69.
Shivers e/d 3 74.
Sim City 2000 Collection d 2 89.
Sim Isle d 2 79.
Sim Town d 2 79.

7th Guest e/d 3 25.
Burning Steel 3 e/d 2 39.
Dune II d 3 29.
Dschungelbuch (PC3.5) d 3 39.
Dreamweb d 3 29.
Hand of Fate d 3 33.
Indy Car Racing e/d 2 39.
Labyrinth of Time e/d 3 39.
Lands of Lore d 3 29.
Monkey Island I oder II je e/d 4 37.
NHL Hockey 94 e/d 4 29.
Panzer General e/d 2 44.
Pirates Gold d 3 39.
Populous II & Powermonger e/d 2 33.
Privater d 2 33.
Sim City Enhanced d 2 29.
Simon the Sorcerer 1+2 incl. Shred d 3 34.
Space Hulk Classic e/d 1 39.
SSN21 Seewolf d 3 13.
Star Trek 25th Anniversary d 3 29.
Syndicate Plus d 3 33.
The Hidden Below d 1 25.
Ultima 7 Classic e/d 3 29.
Ultima Underworld 1+2 e/d 5 29.
X-Com Terror from the Deep d 2 39.
Wing Commander II e/d 2 33.
Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Warcraft 2

Die Schlacht um Azeroth geht weiter!
Zu Land, zu Wasser und in der Luft!

Komplett
deutsch

nur

74.-

Hexen

Neues von ID-Soft! Diese 3D-Engine müsst Ihr gespielt haben! Jetzt zum Schlager-Preis!

Komplett
englisch

nur

69.-

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3 149.
CD-ROM ATAPI 2 Speed 99.
Conner 1275 MB CFSA 419.
Game Card Eliminator 44.
Joystickmischalter (1 oder 2 Player) 39.
Gravis Analog Pro Joystick 55.
Gravis Firebird 119.
Gravis Phoenix 179.
Gravis Gamepad 35.
Gravis Ultrasound Max 299.
Thrustmaster Flight 2 129.
CH Paddles incl. Nascar Rec. 109.
CH Flight Stick 89.
CH Combat Stick 139.

Lösungen

Alone in the Dark 3 1990.
Bioforce 1990.
Creature Shock 1990.
Das Schwarze Auge 1 oder 2 2490.
Death Gate 1990.
Discworld 1990.
Dungeon Master II 1990.
Flight of the Amazon Queen 1990.
Höhlenwelt Saga Teil 1 1990.
Indiana Jones 4 1990.
King's Quest 7 1990.
Lands of Lore 1990.
Legend of Kyrandia III 1990.
Might & Magic 3 oder 4 1990.
Might & Magic 5 incl. World of Xeen 1990.
Monkey Island 1 oder 2 1990.
Phantasmagoria 1990.
Prisoner of Ice 1990.
Ravenloft Strahl's Possession 1990.
Ravenloft Stone Prophet 1990.
Sam & Max 1990.
Simon the Sorcerer II 1990.
Space Quest 6 1990.
Star Trek TNG A Final Unity 1990.
System Shock 1990.
Ultima 8 Pan 1990.
Ultima Underworld 1 oder 2 1990.
Vollgas 1990.
Woodruff 1990.
Wizards 7 1990.
11th Hour 1990.
Stonekeep 1990.

Top - Spiele auf CD ROM

The Riddle of Master Lu

Anleitung
deutsch

nur

65.-

"Z"

Das Erbschafts-Spiel, das nur die besten
Strategen gewinnen lässt!

Komplett
deutsch

nur

66.-

Wetlands *

Action vom Feinsten!

Anleitung
deutsch

nur

69.-

The Dig

LucasArts' neuestes Adventure

Komplett
englisch

nur

69.-

Wing Commander 4 *

Oskarverdächtig!

Komplett
deutsch

nur

99.-

Ran Soccer

Schrittweise zum Weltmeister!

Komplett
deutsch

nur

74.-

T.F.X. EF 2000 *

Komplett
deutsch

nur

79.-

Destruction Derby

Komplett
deutsch

nur

85.-

Rebel Assault 2

Möge die Macht mit uns sein!!

The Dig

Super Adventure!

Komplett englisch

nur

68.-

WWF

Wrestlemania *

Anleitung
deutsch

nur

79.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale. Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar: Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM); UPS-NN zzgl. 18,- DM; bei Vorkasse zzgl. 10,- DM; Post-NN zzgl. 12,- DM; bei Vorkasse zzgl. 8,- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen!

PC Spiel im Abo!

Hey, wenn Du mich wirbst, bekommst Du eine CD-ROM mit drei super Spielen. Die können wir dann zusammen am Computer spielen.

Echt?

Das ist ja stark! Du zahlst für das Abo nur **80** DM und ich kriege als Werber noch eine CD. Das machen wir!

PC Spiel jetzt auch als Geschenkabo!

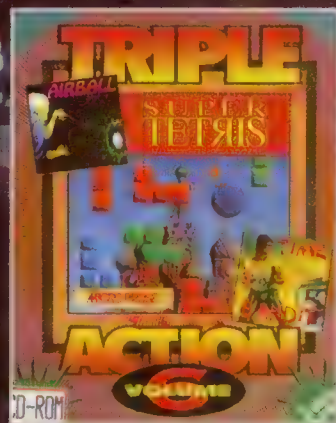
Super!

Jetzt

Freunde werben

und Du bekommst folgende Prämie:

Einfach die Abo-Karte ausfüllen und ab an:
TRONIC-Verlag, Postfach 1870, 37258 Eschwege



Rebel Assault II



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Die Abenteuer im Star-Wars-Universum gehen weiter. Als Rebellenkämpfer schlägt man sich durch zahlreiche Filmlevels und bekämpft das Imperium. Ausführlicher Testbericht in der nächsten Ausgabe, allen Star-Wars-Fans aber schon jetzt wärmstens ans Herz gelegt.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk



Sensible World of Soccer



Fußball-/Managementsimulation, 99,95 DM, Hersteller: Sensible Software/Renegade, Muster von: Warner Interactive

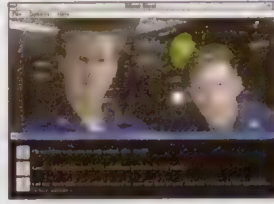
Als Spielertrainer oder Manager betreut man eine von 1400 Vereins- oder 131 Nationalmannschaften. Die Kombination aus Actionspiel und Managementsimulation macht viel Spaß, obwohl die Steuerung modernen Ansprüchen nicht gerecht wird.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA

mehr auf S. 96



Silent Steel

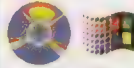


Adventure, ca. 150 DM, Hersteller: Tsunami, Muster von: Bavaria

Den kalten Krieg der U-Boote in den Tiefen des Atlantik belebt dieser interaktive Spielfilm, der zu den besseren seiner Klasse zählt, wenn man den "Film" groß und das "Spiel" ein wenig kleiner schreibt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 104



Skunny



Jump'n'Run, 60 DM, Hersteller: Edisys, Muster von: CDV

Als Sonic-Imitat geht Skunny ins Rennen, aber das Spiel bietet trotz starker Kupferstecherei genügend Eigenleben als witziges, unterhaltsames Jump'n'-Run.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, VGA

mehr auf S. 105



Reality!

SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO*

Das HIGH-END Gerät des Profi-Analog-Joysticks. 4 Tasten, Links- und Rechtshänder, gleichermaßen, integriertes digitales Steuerkreuz für Rundumsicht, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverändliche Preisempfehlung
DM 99,95

Die innovative Joystick-Generation

Wahre Simulation
MEGA ZOOM (3,5" Disk)
unverändliche Preisempfehlung
DM 69,95

SV 231 PC PROPAD 4

Das digitale PC Pad mit 4 Tasten
Jump'n'Run in Perfection
unverändliche Preisempfehlung
DM 39,95

SV 240 PC FLIGHT FORCE*

Das Basismodell des Profi-Analog-Joysticks. 2 Tasten, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverändliche Preisempfehlung
DM 49,95

Jöllennebeck

GmbH - FarEast-Import-Export

27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

* 3 Jahre Garantie

Space Marines



Strategiespiel, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von:
Software 2000

Harte Jungs von der Erde räumen auf einer Kolonie auf, damit die Menschheit überlebt. Auch wenn das ganze wie Battle Isle anmutet, besitzt Space Marines genug Eigenleben, um spielerisch zu überzeugen.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

im CD-Magazin



Star Rangers



Strategie-/Ballerspiel,
ca. 100 DM, Hersteller: I-Magic,
Muster von: Software 2000

Wing-Comander-Klon mit zusätzlichen Strategiefeatures. Als Star Ranger sorgt man für Ordnung im Sektor, muß dabei jedoch auch mit seinen Ressourcen wirtschaften. Interessant durch die neuen Strategieaspekte im Spiel.

Systemanforderungen:
486DX2/66,4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 91



Stonekeep



Rollenspiel, 129,95 DM,
Hersteller: Interplay, Muster
von: Acclaim

Dreidimensionale Dungeon-Hatz im Fullscreen-Modus mit einer komfortablen Benutzeroberfläche und jeder Menge hartnäckiger Monster. Stonekeep ist ein Rollenspiel im technisch perfektionierten Gewand.

Systemanforderungen:
486DX2/66,8 MB RAM, SVGA

mehr auf S. 78



TekWar



3D-Ballerspiel, ca. 90 DM,
Hersteller: Capstone, Muster
von: Centregold

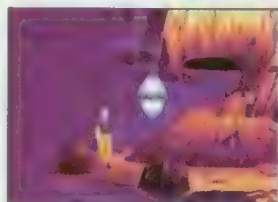
Ein Regierungsagent auf Bewährung versucht, das Drogenkartell der Tek-Lords zu zerschlagen. Das aufwendige Spiel bietet eine neuartige 3D-Engine, bleibt aber spielerisch im Rahmen des Üblichen. Reichlich abstoßende Gewaltdarstellungen.

Systemanforderungen:
486/50,8 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk

im CD-Magazin



The Dig



Adventure, ca. 100 DM,
Hersteller: LucasArts,
Muster von: Softgold

Space-Adventure im Stil von Clarkes "Rama"-Serie. Drei Kosmonauten werden von einer Alienrasse durch das halbe Universum kutschiert und müssen ihren Heimweg finden. Jede Menge Rätsel, gepaart mit filmreifem Setting. Extrem empfehlenswert.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 122



Tilt!



Flippersimulation, ca. 100 DM,
Hersteller: NMS, Muster von:
Virgin

Eine Flippersimulation, die in Sachen Sound alles bisher Dagewesene in diesem Genre in den Schatten stellt, spielerisch indes weniger innovativ ist. Der Spielspaß kommt trotzdem nicht zu kurz, für Fans der silbernen Kugel ein gefundenes Fressen.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

im CD-Magazin



Turrican 2



Jump'n'Run, 69,95 DM,
Hersteller: Sun Project,
Muster von: Softgold

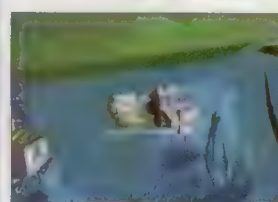
Turrican 2 ist die Umsetzung eines längst in die Geschichte eingegangenen Jump'n'Runs. Der Held des Spiels läuft mit seiner aufrüstbaren Megawumme durch zwölf verschiedene Levels und muß sich dabei eine Vielzahl von maschinellen Kreaturen vom Leibe halten.

Systemanforderungen:
486/25,2 MB RAM, SVGA

mehr auf S. 86



Wetlands



Ballerspiel, ca. 100 DM,
Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

Auf einer Wasserwelt geht's im U-Boot gegen wahre Heerscharen von Gegnern. In vielerlei Beziehung erinnert dieses Spiel an Rebel Assault, erreicht die Qualität dieses Hits aber nicht ganz.

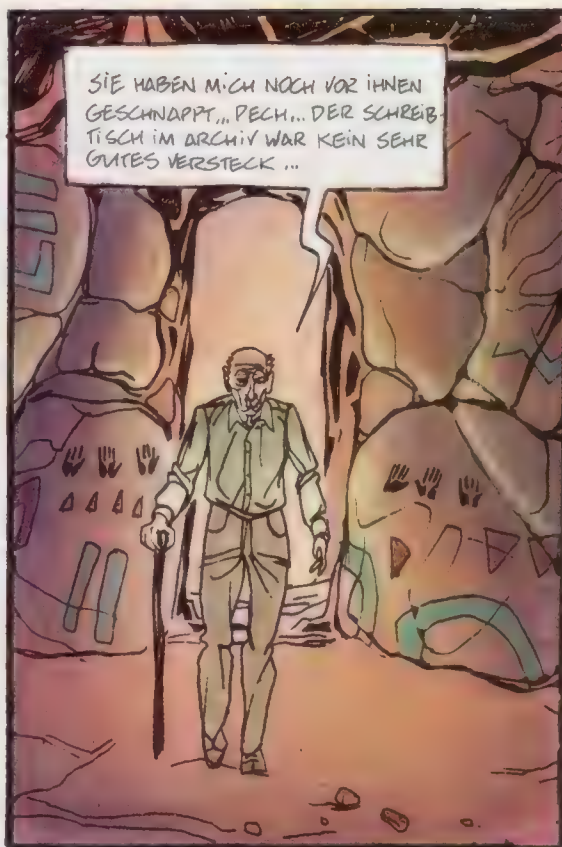
Systemvoraussetzungen:
486DX2/66,8 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 100





SIE HABEN SCHON RECHT GEGEHEN, CARNBY... WENN SIE WÜSSTEN, WIE GLÜCKLICH DIE SIND... DAS FEST IST IN VOLLEM GANGE, SIE HABEN, WAS SIE WOLLTEN ...



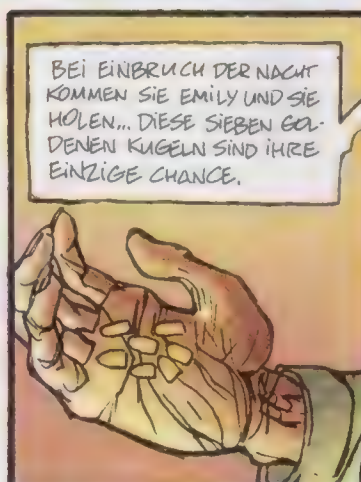
SIE HABEN MICH NOCH VOR IHNEN GESCHNAPPT... PECH... DER SCHREIBTISCH IM ARCHIV WAR KEIN SEHR GUTES VERSTECK ...



SEHEN SIE MICH AN, DIE HABEN MIR FAST MEIN GANZES LEBEN GENOMMEN... WIEVIELEN WIRD ES GENAU SO GEHEN, WENN DER ZUG ABFÄHRT ?



SIE WOLLEN DIE MINE VERLASSEN UND SICH IN DEN NACHBARSTÄDTEN AUSBREITEN LASSEN SIE DAS NICHT ZU!



BEI EINBRUCH DER NACHT KOMMEN SIE EMILY UND SIE HOLEN... DIESE SIEBEN GOLDENEN KUGELN SIND IHRE EINZIGE CHANCE.



BINDEN SIE UNS LOS, UM GOTES WILLEN !



NEIN, CARNBY... HEUTE ABEND, WENN ALLES VERLOREN SCHEINT, WERDEN SIE WISSEN, DASS IHRE STUNDE GEKOMMEN IST ...

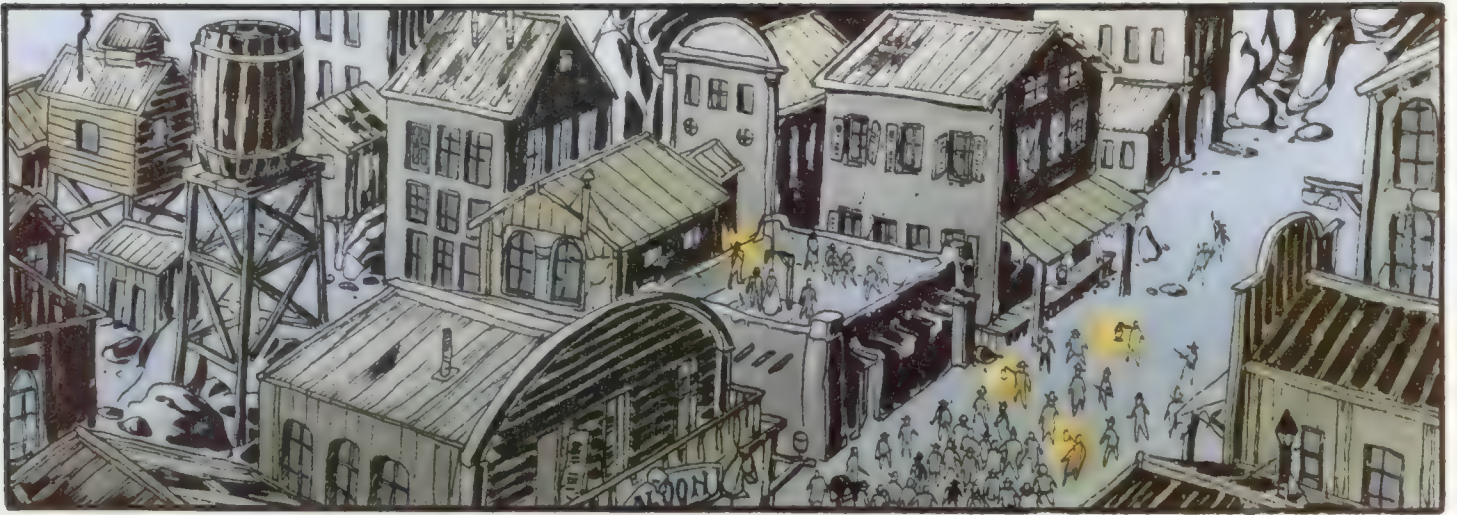


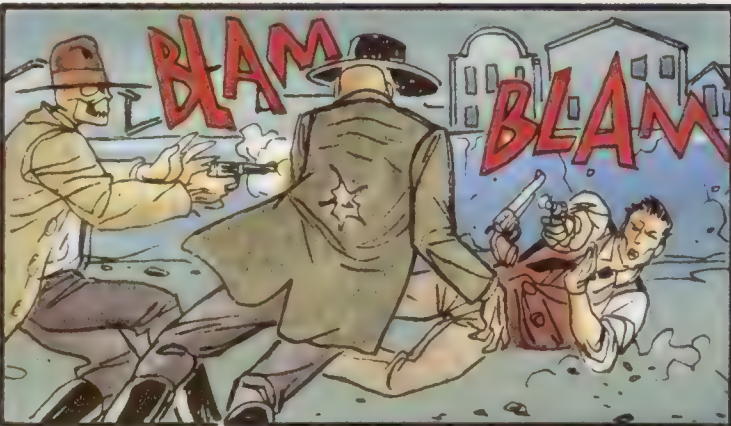
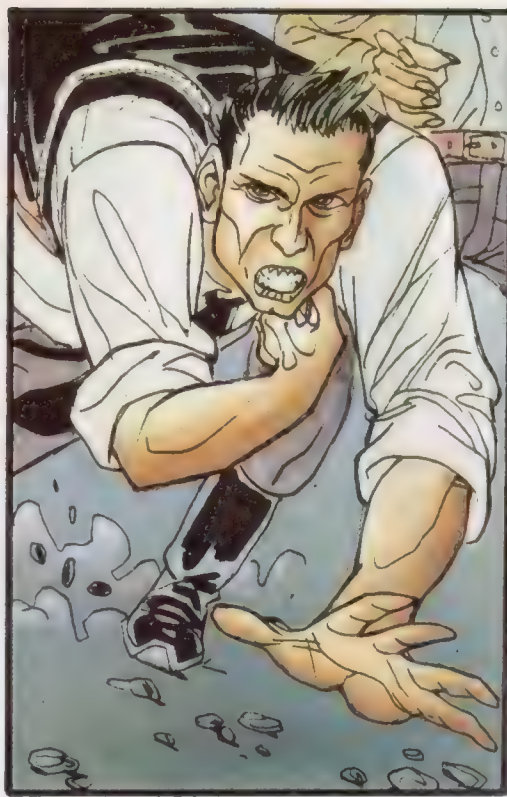
MORRISON! KOMMEN SIE ZURÜCK !

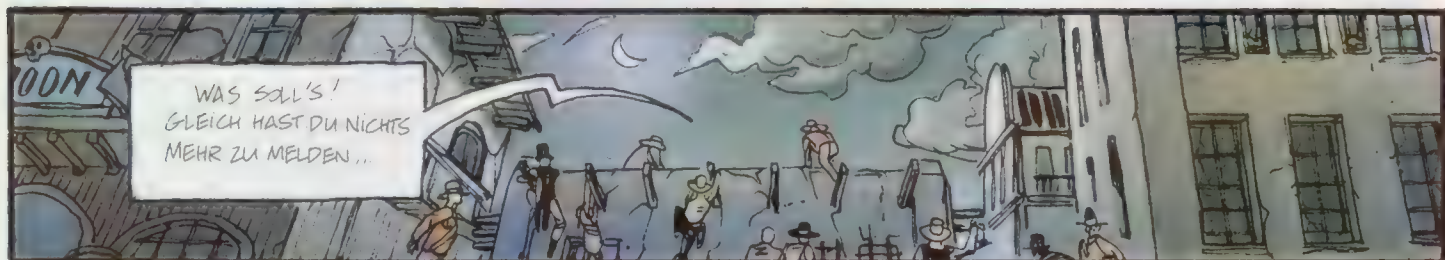
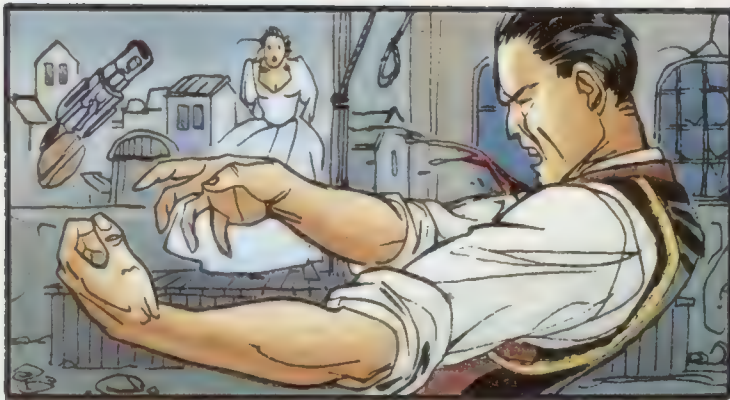
LAß IHN, ED. BALD WIRD ER AUCH TOT SEIN...



GESTEH IHM WENIGSTENS DAS RECHT ZU, SEINEN FRIEDEN ZU FINDEN.







PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

1/96

NEWS

**MUSIC-
SPECIAL!**

**MTV: DIE
BESTEN
MOMENTE
DES CLIP-
SENDERS**

Mythen & Magie: Disneys

POCAHONTAS

VST3

VST3 1995



LUST AUF MPEG?

Ab sofort auf Ihrem Bildschirm!



ELSAmotion

PC-Praxis, 10/95



Comdex '94



PC-Praxis, 10/95



WINNER 2000AVI

WIN, 10/95



DOS, 8/95



PC-Praxis, 10/95



PC-Anwender, 10/95

ELSAmotion – damit Videospaß nicht zur Qual wird.

Mit **ELSAmotion** hält die Video-CD Einzug ins Arbeitszimmer anspruchsvoller Home-Cineasten. **ELSAmotion** rüstet jeden 486er- oder Pentium-PCI-Rechner zum **Digital-Video-Cinema** auf. Denn dank **ELSAmotion** erhält der PC endlich Multimedia-Sound und echte Video-Playback-Fähigkeit. **ELSAmotion** macht das Abspielen von MPEG-1 und MPEG-Sound (Layer I und II) zum leichten Spiel, da der Rechner mit **ELSAmotion** für alle künftigen Multimedia-Anwendungen, wie **neueste Videofilme und -spiele, Präsentationen, Schulungen u.v.a.** gerüstet ist:

- Ruckelfreie TrueColor-Videos in Maximalauflösung
- Flimmerfreier Videogenuß bis 1.280 x 1.024 Pixel
- MPEG-Video-Play und -Stereo-Sound per Plug & Play

Das DCI-fähige Grafikboard **WINNER 2000AVI** verwandelt jeden PCI-PC in eine Grafikstation, mit der Hürden beim **DTP- und Videovergnügen** erst gar nicht aufkommen.

ELSAmotion
ELSAmotion
WINNER2000AVI-2
WINNER2000AVI-4

MPEG-Playback
 inkl. Software-Encoding
 PCI-VRAM-Grafik mit 2 MB
 PCI-VRAM-Grafik mit 4 MB

498,- DM
598,- DM
548,- DM
798,- DM

ELSA GmbH
 Sonnenweg 11
 D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.
 +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax
 +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)
 +49/0-241-9177-4
Mailbox ELSA ONLINE
Modem-Zugang
 +49/0-241-9177-981
ISDN-Zugang
 +49/0-241-9177-7800
CompuServe
 GO ELSA
Internet
<http://www.elsa.de>

ELSA
 Datenkommunikation
 Computergrafik

Herausgeber Christian Widuch

Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck

Titel POCAHONTAS © The Walt Disney Company

Layout Dirk Anhof (verantw.)

Anzeigenleitung Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12

Mediaberatung Claudia Ausmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15

Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München

Münchner Str. 17, 85540 Haar

Tel.: 0 89/45 69 14-12

Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16

Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant GB: German Media Service LTD, Claire Byron,

im Ausland 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,

Phone: GB 071/2215462,

Fax: GB 071/2290795

Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckform-

herstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice RechI,

Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

Noch auf der Suche ...

... nach dem passenden Weihnachtsgeschenk? Dann haben wir in dieser Ausgabe des ENTERTAINER ein paar gute Tips parat. Nein, wir wollen keine neuen Duftwässerchen offerieren, und die Krawatten haben wir sowieso schon zum Geburtstag verschenkt. Nein, Weihnachten '96 steht dieses Mal voll unter dem guten Stern namens Multimedia. Da mittlerweile schon in gut 20 Prozent aller deutschen Haushalte ein Computer sein Dasein fristet, ist doch eine CD-ROM, angefüllt mit guter Musik, ein bißchen Infotainment oder gar ambitioniertem Filmwerk die richtige Wahl.

Doch so verschieden die Geschmäcker sind, so groß ist das Angebot an neuen Computer-CDs zur Zeit. Der Überblick geht da schnell verloren.

Wir haben uns deshalb bemüht, ein paar Perlen aus dem Markt zu picken. Neue Videos und Filme mußten deshalb ein wenig zurückstecken. Keine Angst, sie kommen nicht zu kurz: Im News-Teil gib'ts viele Video-Infos, und mit POCAHONTAS stellen wir Euch den passenden Film zum Weihnachts-Feeling vor. Das Hauptaugenmerk gilt aber der multimedialen Musik und ihren Anwendungen. Wie wäre es etwa mit selbstgestrickten Kompositionen? Der Magix Music Maker verspricht Chart-Hits in Sekundenschnelle - wir haben das nachgeprüft.

Oder soll es Musik "zum Anfassen" sein? Zu diesem Thema haben wir zwei ganz heiße CDs entdeckt: Die FANTASTISCHEN VIER rappen erstmals auf einer "viertuellen" CD-ROM, und MTV legt uns eine "Best of" der Unplugged-Serie auf den Gabentisch.

Interessiert? Dann schlagt die folgenden Seiten auf!

Alles Beste zum Feste,

Li Soz

INHALT	ENTERTAINER	
	NEWS	
	Top-Spot: Bertelsmann geht online	S. 60
	TITEL	
	Märchenhaft:	
	Walt Disneys POCAHONTAS	S. 62
	MUSIC-SPECIAL	
	Hausgebacken:	
	Mit dem MUSIC MAKER in die Techno-Charts	S. 66
	MTV replugged:	
	Der Clip-Sender und seine besten Momente	S. 68
	Fanta-stisch:	
	Die Fantastischen Vier geben ihr rappendes Computer-Debut	S. 70

N E W S



SEX AND CRIME

Ein Thriller der besonderen Art sollte dieser Tage in den Kinos anlauen, doch jetzt startet **Jade** erst Mitte Februar in Deutschland. Warum der Politkrimi um einen toten

Millionär, intrigante Landesherren, Luxus-Callgirls und einen schneidigen Staatsanwalt verschoben wurde, weiß so recht niemand – schließlich ist der Film fertig. Außerdem sind die beiden Hauptkomponenten des Films, Sex and Crime, immer gut für einen Kinohit. Wer weiß, vielleicht liegt's ja daran, daß kein echter Megastar mit von der Partie ist?

Neues von der Skandalnudel Hugh Grant: In dem Film **Eine sachliche Romanze** zeigt der "schönste Mann der Welt" (*Bild-Zeitung*), daß er eine Beziehung auch ganz anders anpacken kann. Hugh spielt einen Theaterdirektor, der mehr ein Zirkusdirektor ist. Spannungen unter den Schauspielern und ein kompliziertes Dreiecksverhältnis zwischen der weiblichen Hauptdarstellerin, ihrem Direktor und dem Chefmimen lassen ein Drama entstehen, das jede Bühnenshow übertrifft. Ein bittersüßer Film, der mal tief Ernst, mal humorig daherkommt. Vielleicht nicht jedermanns Geschmack, aber (jetzt auf Video) doch sehenswert.

HUGH GRANT TREIBT'S WILD



TO THE MAX

Virtuell ist in: Längst reicht kein 20-Zoll-Monitor mehr aus, um die optischen Gelüste zu befriedigen, denn 3D soll es sein. **Pearl** schafft Abhilfe: Mit dem **3D-Max** erhält man ein 3D-Komplett-Kit, das aus jedem noch so flachen Bildschirm eine räumliche Spielwiese macht. Wie das geht? Einfach eine Steckkarte in den PC installieren, ebenso die Software, und dann die LCD-Brille aufziehen. Diese besitzt verschiedenfarbige Farbfilter, die das Monitorbild den Augen abwechselnd in schneller Folge vorführt. Der Effekt soll, so der Hersteller, bei so gut wie jeder Software funktionieren. Ob man nun mit Auto CAD 3D einen neuen Auspuff konstruiert oder bei Descent durch die Schluchten fliegt – der räumliche Eindruck ist verblüffend. Unbedingt ausprobieren: AVI-Videos! Die laufen dann unter dem Motto: Mittendrin, statt nur dabei...

Preis: ca. 300 DM, Info: Pearl, Buggingen



Und noch einmal gib's Prügel: Michael Dudikoff, der etwas andere van Damme und ebenso ein Held unzähliger Prügelstreifen, springt auf den Cyberspace-Zug. Das Video heißt **Cyber Jack** und streift das Thema Computerviren.

Es geht darum, daß im Jahr 2025 ein neu entwickelter Anti-Virus jeden Computer gegen andere Viren impfen kann. Doch die bösen Computerterroristen klauen den digitalen Impfstoff und killen dessen Entwickler. Dudikoff, der im Labor des Wissenschaftlers als Hausmeister (!) tätig ist, macht sich auf die Suche nach den Cyber-Gangstern. Klar, die schicke Rahmenhandlung ist nur der Aufhänger für die Action. Immerhin: ein paar schöne Special-Effects sind dabei.

HIGH-TECH-JACKING





ADDAMS MANIA

Jean-Claude van Damme heißt der Mann, der die Welt retten wird. Jedenfalls dann, wenn man der "Nintendo-Verfilmung" von **Street Fighter** glauben darf. Die wahren Prügelfans zucken auf ihren Konsolen zwar längst nur noch Mortal Combat, doch die Videokassette soll noch einmal für Kasse sorgen. Der Plot des Films hat dabei nur wenig mehr Tiefgang als das Spiel: Ein Diktator hat 20 UN-Geiseln und will Lösegeld, von Damme und seine Spezialtruppe sollen die Geiseln befreien. Das Action-Spektakel wäre vollends daneben, würde nicht Trä-

ler-Diva Kylie Minogue so schön die MG halten und wäre Raul Julia (*Addams Family*) als Diktator nicht so köstlich komisch.

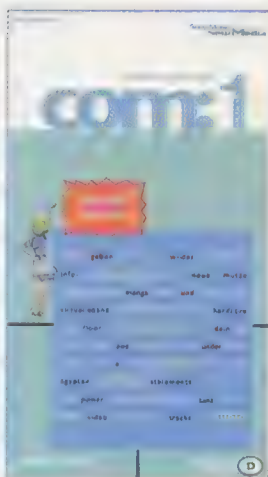
SCHWARZFAHRER AUF CD

Was soll man tun, solange noch keine kompletten Spielfilme so richtig auf eine CD passen wollen? Die einfache Antwort: Dann füllt man die CD eben mit Kurzfilmen! So geschehen in der Produktion von **Interactive Films**, einer kleinen deutschen Firma, die sich darum verdient gemacht hat, soeben das erste Kurzfilm-Festival auf CD-ROM veröffentlicht zu haben. Die Sammlung unter dem eher schlichten Titel **Postkarten aus Berlin** vereinigt sieben Kurzfilme, die alle irgendwie etwas mit Berlin zu tun haben. Darunter ist der oskarprämierte **Schwarzfahrer**, ein witziges Werk über Rassenurteile, die in einem Bus zutage treten. Für 39 DM eine absolut empfehlenswerte CD!

Info: Directmedia, Berlin



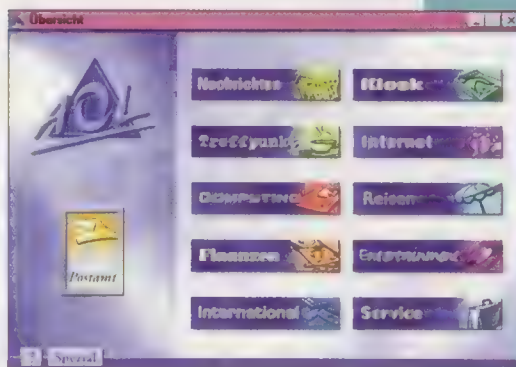
IT'S NOT A TRICK, IT'S ...



Sony bläst zur Attacke auf die neuen Medien. Der Produktbereich **New Media** soll Musik- und Computer-freaks gleichsam bedienen. Den Anfang machte man im August mit der Interaktiv-CD **COM:1**. Das Magazin bietet neben vielen Videoclips (Jamiroquai, Suede, etc.) noch eine Fülle von Internet-Tips, ein Feature über Mangas, eine Einführung ins maschinelle Drummen und vieles mehr. Dann folgte als zweiter Schritt die Sony-WWW-Homepage, und als nächstes soll das **CD-PLUS**-Format auf den Markt kommen. Nein, it's not a trick, it's Sony: CD Plus funktioniert nach dem Bluebook-Standard und bietet neben Audiotracks in CD-Qualität eine Menge Computerdaten für die passenden Multimedia-Ergänzungen. Der Vorteil von "Bluebook": Das Track-one-Datenspur-Problem (bring! Lautsprecher zum Bersten) ist endgültig passé.

NITRO UND GLYCERIN

Ein Jubiläum gibt es zu feiern: Die **Blues Brothers** werden 15. Der Kultfilm mit der rockigen Musik und den beiden Jungs, die "im Auftrag des Herrn unterwegs sind", läuft also nun seit 1980 fast ununterbrochen in irgendeinem Kino der Republik. Das "wütesten Team seit Nitro und Glycerin" (Plakatwerbung) wird wohl noch die nächsten 15 Jahre überstehen. Bislang sahen allein in Deutschland sechs Millionen Menschen diese ultimative Musikkomödie, und dafür mußten über 300 Kopien des Films produziert werden. Zum Jubiläum wird **Blues Brothers** nun nochmals in unzähligen Kinos wieder aufgeführt. Alsdann: Hut auf, Sonnenbrille auf, und rein!

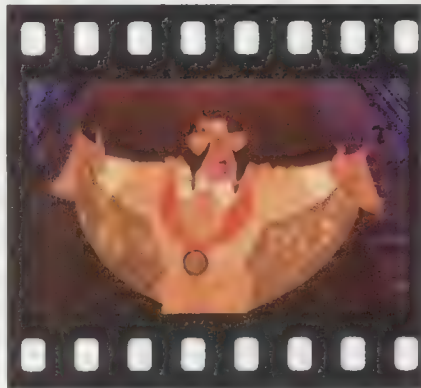


Der Kampf der Giganten ist in vollem Gange: Während der Springer-Konzern samt seines Helfershelfers Burda die houseigene CompuServe-Konkurrenz **Europe Online** noch nicht in Gang gebracht hat, ist Nebenbuhler Bertelsmann schon auf Sendung. Seit Ende November ist die deutsche Abteilung von **America Online** (AOL) mit deutschen Inhalten offiziell auf dem Markt. Die Preisstruktur für Abonnenten ist fast identisch zu CompuServe, aber es gibt keinen extrateuren "Premium-Service". Neben einem ebenfalls Zusatzkostenfreien Internet-Zugang hat AOL den großen Vorteil, daß der amerikanische Partner in Übersee als Marktführer ein riesiges Angebot mit einbringt. Und damit die neue Online-Bombe richtig einschlägt, plant Bertelsmann bis zum Frühjahr '96 sage und schreibe 51 Einwahlknoten in allen größeren deutschen Städten. Mehr zu AOL in der nächsten Ausgabe!



Die schöne Wilde:
Pocahontas verdreht
einem Engländer
den Kopf und kann
sogar mit Tieren und
Pflanzen reden

Magische Momente



Der Gegenspieler:
Gouverneur
Ratcliffe
macht den
Indianern das
Leben schwer



Die Spaßgesellen:
Waschbär Meeka
und Kolibri Flit
sorgen für die
komischen Momente
des Films



Walt Disney präsentiert pünktlich zu Weihnachten eine neue, rührende Geschichte: Pocahontas erzählt eine Legende aus der Zeit, als Amerika noch den Amerikanern gehörte.

Die Vorliebe fürs Märchen- oder Fabelhafte sind wir von Disney ja gewöhnt. *Die Schöne und das Biest*, *der König der Löwen*, all diese Stoffe gab es längst als überlieferte Spinnerei, bevor Disney daraus einen abendfüllenden Spielfilm machte. Diesmal verhält es sich ein wenig anders: Die Geschichte um Pocahontas, dem Indianermädchen, beruht auf einer wahren Begebenheit. Freilich sind nur einige Bruchstücke der tatsächlichen Begegnung zwischen dem Engländer John Smith und Pocahontas überliefert. Smith selbst schrieb erst 1624, lange nach dem Tod "seiner" Pocahontas, die Geschichte nieder. Die Überlieferung wurde dann im Laufe der Jahrhunderte immer weiter romantisiert und märchenhafter, bis sie schließlich für einen Disney-Zeichentrickfilm taugte.

Vorbild Casablanca

Doch anders als bei den üblichen Disney-Filmen bemühte man sich bei dem 33. abendfüllenden Zeichentrickwerk, dem Handlungsrahmen eine gewisse Wirklichkeitstreue zu geben. Die Namen wurden beibehalten, die Zeit stimmt, und sogar die Liebesgeschichte zwischen der alten und der neuen Welt, zwischen Smith und der Indianerin also, wurde nicht besonders aufgebauscht. Am Ende des Films, wenn die Bösewichte besiegt sind und die Engländer die Kultur der Indianer verstehen gelernt haben, reist John Smith wieder nach England zurück. Den Produzenten ist wohl bewußt, daß ein Film ohne ein gewöhnliches Happy-End riskant ist. Produzent James Penetecost meint dazu: "Da dieser Film kein traditionelles Disney-Happy-End besitzt, haben wir uns Filme wie 'Casablanca' angesehen. Denn wir wollten verstehen, was diese Werke so reizvoll macht, obwohl das Paar am Ende nicht zusammenbleibt".

Ein zweiter mutiger Bruch mit Disney-Traditionen betrifft die Zeichentechnik. Die Figuren in Pocahontas wirken realistischer, kantiger. Ihnen fehlen ein wenig die sonst so für Disney typischen Rundungen und weichen Bewegungen. Dazu sind die Hintergründe etwas dunkler, magischer und undurchdringlicher geworden. Ziel dieser Technik war es denn auch, dem Publikum die geheimnisvolle Welt der Indianer näherzubringen, es eintauchen zu lassen in die unbekannte Welt, als würde man sie mit den Augen des John Smith sehen.

Dramatisch, komisch, gut

Natürlich haben die Studios nicht vollständig auf die üblichen Muster verzichtet. Neben der zarten und gleichzeitig dramatischen Romanze darf der Bösewicht ebenso wenig fehlen wie die kleinen, witzigen Kameraden, die für die komischen Elemente im Film sorgen.

In Pocahontas sind es der Waschbär Meeko und der Kolibri Flit, die immer dann für gute Laune sorgen, wenn der Film gerade arg sentimental oder dramatisch zu werden droht. Und mit dem düsteren Gouverneur Ratcliffe steht ein Gegenspieler bereit, der nicht einmal vor dem Mord am Stammesführer der Indianer zurückschreckt, der auch noch der Vater von Pocahontas ist. Ob Disney mit diesem Konzept wieder einen Hit einführt, muß die Kinokasse zeigen. In New York jedenfalls, wo der Film bereits im August uraufgeführt wurde, sorgte die Promotion von Disney für einen Knaller, wie ihn die Filmgeschichte bislang nicht gesehen hatte: Die Produktionsfirma lud in den Central Park, wo der Film vor über 100.000 Menschen erstmals und gratis gezeigt wurde. Mehr Besucher hatten nicht einmal Simon & Garfunkel, als sie 15 Jahre vorher ihr letztes Konzert an gleicher Stelle gaben ...

Michael Suck

**MARK
DACASCOS**

**ROBERT
PATRICK**

**SCOTT
WOLF**

Ein
gewaltiges
Fantasy-
Abenteuer

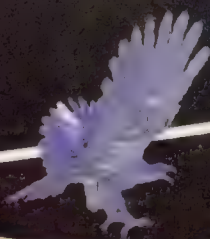


DOUBLE DRAGON



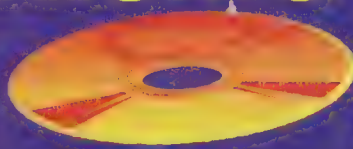
KINOHIT

Platz 3 in
Deutschland



marketing-film®

TRONIC's Bazar



shopping
on cd-rom

King's Quest Collection 1-6

Endlich gibt es sämtliche Spiele der King's-Quest-Serie als Sammelausgabe. Die Reisen des Graham und seiner königlichen Familie sind zu Klassikern des Adventure-Genres geworden. Die zauberhaften Geschöpfe ziehen weltweit Millionen Menschen in ihren Bann.
CD-ROM



44,95

Eye of the Beholder Trilogie

- I : Eye of the Beholder
- II : The Legend of Darkmoon
- III : Assault of Myth Drannor

Die bedeutendste 3D-Grafik-Abenteuer-Trilogie überhaupt. Für Euch ein Nonstop-Abenteuer auf CD! Komplett in Deutsch!
CD-ROM



49,95

The 7th Guest



Du bist der 7. Gast in der Runde, und in jedem der 22 Räume des Spukhauses wirst Du mit einem anderen Rätsel konfrontiert.
CD-ROM

29,95

Lands of Lore

39,95



Setzt den bösen Mächtschafften von Scilla, der scheußlichen Hexe ein Ende. CD-ROM

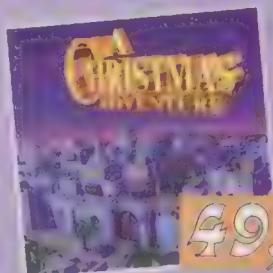
Archivierungs- system inkl. 12 Hüllen!



24,95



A Christmas Adventure



33,95

Die Weihnachtsgeschichte wird hier auf eindrucksvollste Weise mit zusätzlichen Features dargestellt:

- Adventures in Deutsch, Englisch und Französisch
 - alles über die Religionen der Welt
 - Backrezepte für Weihnachten
 - Bastelanleitungen für Weihnachtsgeschenke
- CD-ROM

49,95



Extra 1:
SSI-Special

Komplettlösungen
& Kopieüsse

Extra 2:
Sierra-Special
30 Komplettlösungen

Chris Hülsbeck CD's



Brandheiß, brandneu, die neue Scheibe von Hülsbeck ist da!

Soundfactory RAC I
14 Songs, z.B. Jim Power, Shades'95 u.v.m. PC-CD-ROM-Teil mit Programmen und Sounds

33,95

Folgende Hülsbeck-Audio-CDs haben wir noch auf Lager:

Rainbows:

15 Musikstücke, z.B.: Giana Sisters, Z-Out, Super Tunican II, Jinks und Samplemania
Audio-CD

30,95

To be on top:

16 Meisterstücke, z.B.: To be on top, Gem'x, Battle Isle, C. Lewis Challenge
Audio-CD

29,95

Tunican:

Edle Melodien und orchestral klingende Stücke! Einer der besten Soundtracks, die je für ein Spiel komponiert wurden.
Audio-CD

31,95

Next Generation Deluxe Uniform

Star-Trek-Weihnachtspack



110,-

Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL - in den Farben gold und blau lieferbar) mit Metallrangabzeichen

Communicator



30,-

als Metalpin aus dem neuen Kinofilm "Generations"



39,-

als Metalpin - gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fans

Bettwäsche

Motiv Generation
100% Baumwolle
Maße: 80x80, 135x200



Trekker
Energie-CD



Communicator
mit Sound

alle Artikel zusammen nur 140,-

Star-Trek-Kalender



Calendar T.N.G.



Voyager

29,90

Star-Trek-Bücher



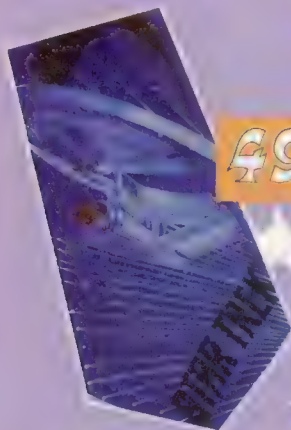
24,80

STAR TREK - Wo bisher noch niemand gewesen ist
ca. 230 Seiten mit vielen Abbildungen

DEEP SPACE NINE: Hinter den Kulissen der Raumstation; ca. 136 Seiten, ca. 40 Abbildungen, DIN A4



39,80



49,90

Krawatte
aus Seide

Terminplaner '96



29,90

Der Jahresplaner für alle Trekkie-Fans. Mit vielen Bildern, Infos und Eintragungsmöglichkeiten



Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter 0 56 51/97 96 18

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD

MAGIX music maker



It's Magic!

Nie war Techno so wertvoll wie heute: Wer mit ein paar Handgriffen den Sprung vom Tastaturvirtuosen zum Melody-Maker machen will, bekommt jetzt das passende Werkzeug auf CD.

KURZINFO

Titel: Magix Music Maker
Art: Musik-Multimedia-Tool
Hardware: mind. 386DX40, 8 MB RAM, Win 3.1, CD-ROM, 16-Bit-Soundkarte
Hersteller: Magix Software
Label/Vetrieb: Magix Music NetWork
Preis: ca. 99 DM

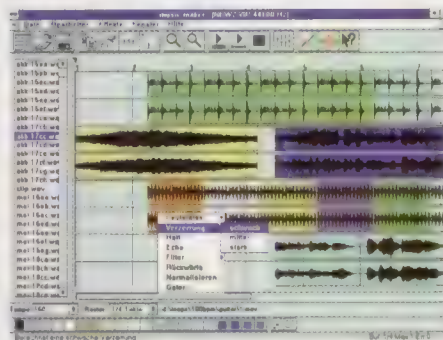
E Musiksoftware ist in der Regel sehr, sehr teuer, unheimlich kompliziert und läuft dummerweise meistens noch auf einem Atari ST. Ganz im Ernst: Der eigentlich schon verstaubte 16-Bit-Rechner war der erste mit einer MIDI-Schnittstelle und eroberte sich schnell einen Platz in den Studios – bis heute. Wer auf dem PC mal ganz anders in die Tasten hauen möchte, hatte bislang nicht gerade die große Wahl. Und musikalisches Talent mußte man ebenfalls haben. Das ist jetzt vorbei: Der Music Maker aus den Softwarestudios von Magix macht selbst aus blutigen Musikanfängern in Windeseile waschechte Profis. Daß die selbstgebastelten Kompositionen wirklich gut klingen, liegt in erster Linie an den 1000 Samples auf der CD, kleinen Musikschnittchen also, die beliebig aneinandergefügt und manipuliert werden können.

Virtuelles Studio

Herzstück des Music Makers ist deshalb eine virtuelle Acht-Spur-Tonmaschine. Auf jeder der

Spuren können die Samples abgelegt, ein- und ausgeblendet oder mit Effekten verfeinert werden. Ein Beispiel: Man beginnt auf der Spur 1 mit einem netten Baßlauf, auf Spur 2 setzt man ein bißchen Percussion hinzu, und auf Spur 3 passen ganz wunderbar ein paar Vocals ("check your body!"). Man muß nur aufpassen, daß die ganze Komposition nicht aus dem Takt gerät. Eventuelle Taktaussetzer können nach dem Anhören mit dem Mauszeiger bereinigt werden, indem das entsprechende (Sample-)Objekt verschoben wird. Bei unserem Beispiel wären sogar noch fünf Tonspuren frei, aber das ganze hat einen Pferdefuß: Möchte man die Klänge in der Originalqualität verwenden (16 Bit Stereo bei 44 kHz), braucht man für den Stereosound bei jedem Sample gleich zwei Spuren. Und daß der Rechner bei dieser hohen Klangauflösung speichermäßig ganz schnell in die Knie geht, versteht sich von selbst. Wer über 8 MB RAM verfügt, kann leider nur ganze 20 Sekunden im Speicher ablegen. Abhilfe schafft dann nur noch die Funktion der "Gruppenbildung". Dabei werden die fertig bearbeiteten Spuren zu einer einzigen (Stereo: zwei) zusammengeschnitten – ein neuer Sample entsteht. Ansonsten kann man die Klang-

Buntes Allerlei: Jedem einzelnen Sample wird eine Farbe zugeordnet, um die gezielte Bearbeitung zu erleichtern. Das Effektmenü für jeden Klang wird dann über die rechte Maustaste aufgerufen



ausschnitte übrigens beliebig manipulieren, ohne daß der Originalsound physisch verändert wird. Ein großer Pluspunkt für ein Programm, bei dem man vor allem ausprobieren will!

It's only Rock'n'Roll

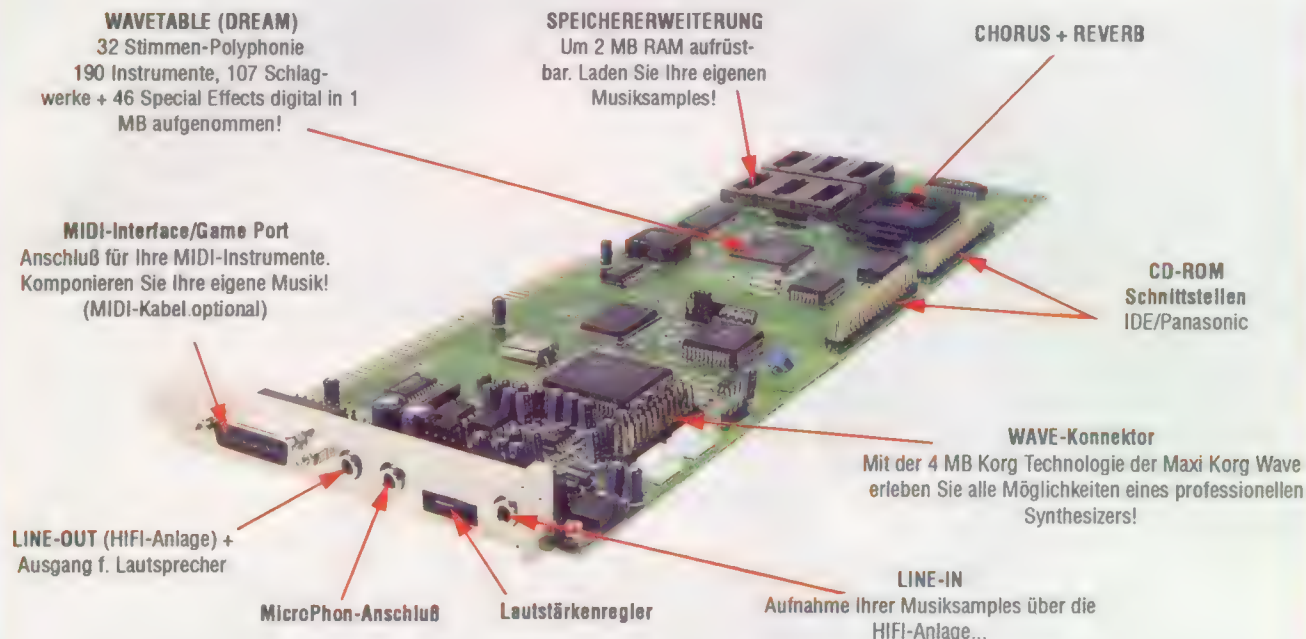
Profis wird der Music Maker ohnehin nicht interessieren. Die wenigen (aber guten) Effektoptionen und die mäßigen Werkzeuge für Taktgenauigkeit und Tempi lassen nicht unbedingt Charthits erwarten. Und für einen professionellen Sound nehmen Anspruchsvolle auch gern eine 32-Spur-Maschine. Doch wer Spaß am Ausprobieren hat und mal in diese Materie eindringen will, bekommt mit dem Music Maker ein Programm, das schnelle Erfolgserlebnisse vermittelt. Nicht einmal Techno-Fan muß man sein: Die Sample-Verzeichnisse bieten reichlich E-Gitarren oder auch Klassisches. Den Kombinationsmöglichkeiten zwischen Techno, Rock, Pop und Klassik sind deshalb keine Grenzen gesetzt. Einzig die eigenen Ohren müssen den fertigen Sound überleben ...

Michael Suck

MULTIMEDIA by GUILLEMOT: NUR VOM FEINSTEN...

MAXI SOUND 32 WAVE FX

Endlich echte Musikinstrumente in Ihrem PC!



Inkl.: MIDISOFT Recording Session und Sound Impression für Windows + Sequenzer Cakewalk Express. (Handbücher und Software werden in deutscher Sprache geliefert)

Kompatibilität: Windows 95 und 3.1, General Midi, Sound Blaster, Wave Blaster, MPU 401, MPC 3 ...

MAXI SOUND 32 WAVE FX bietet Ihnen alle Vorteile der letzten technologischen Entwicklung. Hochwertige Tonwiedergabe durch Wavetable-Synthese mit 32 Stimmen-Polyphonie, Chorus und Reverb sowie über 300 Instrumente und Special Effects, verwandeln Ihren PC in ein Orchester. Durch das Maxi Korg Wave Upgrade wird die Maxi Sound 32 Wave FX zu einem professionellen Synthesizer, der Ihrer musikalischen Fantasie keine Grenzen mehr setzt! **DM 289,...**

Multimedia - All In One : MAXI SOUND CD 32 4X



GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr
Tel: 0 208 47 93 26 Fax: 0 208 47 95 03

F: GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: (33) 99 08 90 88 Fax: (33) 99 08 94 17
Schweiz: LOGICO SOFTWARE
CP 126 1000 LAUSANNE 19
Tel: (41) 31 869 01 16

Auf unsere Produkte gewähren wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.

Alle genannten Marken sind eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten. Fotos sind unverbindlich. Inhalt, Preise und technische Daten können Änderungen unterliegen. Inhalt und Preise nur in Deutschland gültig! Preise inklusive der gesetzlichen MwSt.



Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über Ihre Produkte.
Ich bin: Händler ☐ Enduser ☐

Name..... Vorname.....

Firma.....

Str.....

Ort.....

PLZ..... Tel.....

Coupon retournieren an: GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr

MTV replugged



Die großen Drei im Überblick: R.E.M., Bob Marley und Kurt Cobain von und im Nirvana

DIE BANDS

Hier eine kleine Auswahl der auf der CD in Bild, Text und Ton vertretenen Bands und Sänger:
R.E.M., Sting, Sheryl Crowe, Annie Lennox, The Cure, Arrested Development, Cranberries, Shanice, A Tribe called Quest, The Church, Stone Temple Pilots, Paul McCartney, Aerosmith, Melissa Etheridge, Joe Satriani, Dr. John, Nirvana, Michelle Shocked, Heavy D & The Boys, Rod Stewart, Eric Clapton, Paul Simon, Elton John, John Mellencamp.

Was Sie schon immer über ... Michael Stipe wissen wollten: Der R.E.M.-Sänger steht Rede und Antwort



Nach dem grandiosen Erfolg der Unplugged-Serie ließ es sich MTV nicht nehmen, auch eine CD-ROM mit den besten Momenten der Live-Acts auf CD zu pressen. Ein Muß für alle Musik-Fans?

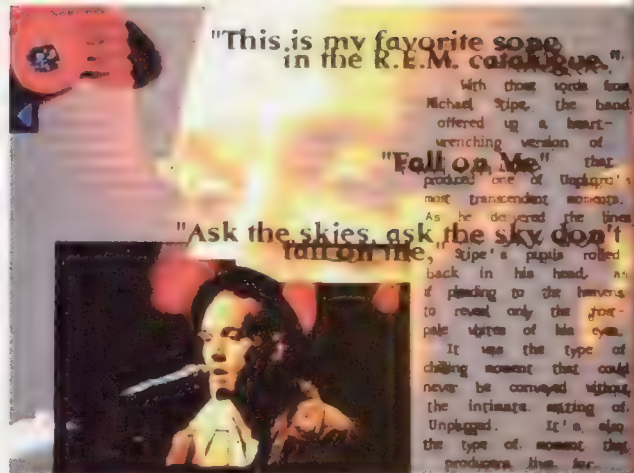
MTV steuert bereits jetzt das nächste Jahrtausend an: Der Jugendkultur-Sender für fernsehabhängige Kids sucht sich die neuen Medien mit Macht. Demnächst wird das MTV-Signal über Astra nicht mehr nur verschlüsselt sein, voll digital soll die Weltjugend berieselt werden. Doch bevor es soweit ist, erfolgt zunächst die digitale Resteverwertung analoger Überbleibsel. Was lag also näher, als mit MTV Unplugged eine der erfolgreichsten Programme des Clip-Kanals auf CD zu bannen?

R.E.M. unseen

Bislang gab es nur eine MTV-Audio-CD-Reihe zu diesem Thema. Doch in Multimedia-Zeiten ist eben mehr gefragt. Deshalb bietet die Unplugged-CD-ROM nicht nur die heißgeliebten Audio-Tracks der Band-Auftritte, sondern schießt gleich noch 40 (!) Videoclips hinterher.

Alles schon gesehen, könnte man meinen. Stimmt aber nicht: Die CD offeriert den Fans bislang unveröffentlichtes Videomaterial, dazu gibt es eine Fülle von Interviews mit Bands wie R.E.M. und anderen Größen des Showbiz.

Daß noch so viele unveröffentlichte Bänder in den MTV-Bunkern schlummern, liegt im wesentlichen daran, daß MTV die Unplugged-Konzerte teilweise arg verstümmelt hat, damit sie ins Programmschema passen. Bestes Beispiel: Das legendäre



Schön: Die Textgestaltung der CD kann sich sehen lassen – und informativ sind die Texte obendrein

Titel:	MTV Unplugged
Art:	Musik-Multimedia
Hardware:	mind. 486DX2/66, 8 MB RAM, Win 3.1, CD-ROM, oder Macintosh
Hersteller:	CIC Interactive
Label/Vetrieb:	Viacom New Media
Preis:	ca. 60 DM

Nirvana-Konzert. Auf der Audio-CD waren ein paar Stücke mehr zu hören als bei dem Zusammenschchnitt des Senders für die Fernsehausstrahlung.

Cooler Design

So kommt der Fan nun endlich in den Genuß von exklusivem Video- und Tonmaterial. Auf der CD sind sogar drei ungekürzte, bislang nicht ausgestrahlte Auftritte vorhanden. Dazu gibt es natürlich eine Unzahl von Bandfotos und eine Datenbank aller Unplugged-Bands samt Biographien, Noten und Begleittexten.

Eine beachtliche Informationsfülle ist da zusammengetragen worden. Wer aber bei dem Wort "Datenbank" an ein schlichtes Textdesign denkt, wird angenehm enttäuscht. Die MTV-Unplugged-CD bedient sich vielmehr exakt jenem Outfit, das auch der Sender so erfolgreich rund um den Globus einsetzt.

Schnelle, bunte Bilder, meist farblich verfremdet und perspektivisch verzerrt, kreieren das coole Design dieser CD. Und wenn schon einmal Texte auf dem Schirm auftauchen, sorgt eine ungewöhnliche Typographie dafür, daß beim Lesen garantiert keine Langeweile aufkommt.

Resteverwertung hat MTV somit sicher nicht betrieben. Eher schon hat der Sender den Stecker genau da wieder eingesteckt, wo Multimedia so richtig schön wird. Wie wär's mit einer ganzen MTV-"Replugged"-Serie?

Michael Suck

Format: CD-ROM / Audio-CD
für PC und Musik-CD-Player

Musik Videos Infos Charts

Erhältlich in den Musik- und Computer-
Abteilungen der großen Kaufhauskette
sowie im guten Fachhandel

Rolling
Stone
1968

ROCK AROUND THE SIXTIES

MIT RTL IN DIE 60'ER

90 Minuten
UNTERHALTUNG
"PUR"!

- Für den Musikfan: Original-Musikstücke und Biographien der Interpreten
- Inkl. der deutschen, englischen und amerikanischen Musik-Charts dieses Jahrzehntes
- Auf Windows 95[™] lauffähig inkl. Autorun-Funktion
- 36 Original-Tophits in Superqualität auf 3 CD's
- Doppelnutzen: Für Ihre Stereoanlage als einmalige Musik-Collection + für Ihren PC als Multimedia-CD-ROM.
- Es erwarten Sie mehr als 1 1/2 Stunden beste Video-Unterhaltung
- Multimedia-Datenbank mit den wichtigsten Ereignissen des Jahrzehntes in Text und Bild



Vol.1 1960-63
Vol.2 1964-66
Vol.3 1967-69

Lee Dorsey
Y.A.Y.A.
Jimmy Clanton
Venus in Blue Jeans
Archie
Sugar Sugar

Bone King
Stand by me
Percy Sledge
When a man loves a woman
Sam & Dave
Soul Man

JE VOLUME
29,95€

Fragen
Sie nach unserem
50'ER-Jahre Paket.
3 CD's zu einem sensationellen Preis von

NICE MUSIC

RTL

SOFTWARE 2000



MicroVision
Software Partner GmbH

MicroVision GmbH * Stad 35 * 37269 Eschwege
Tel.: 05651 / 7485-0 Fax: 05651 / 500 39

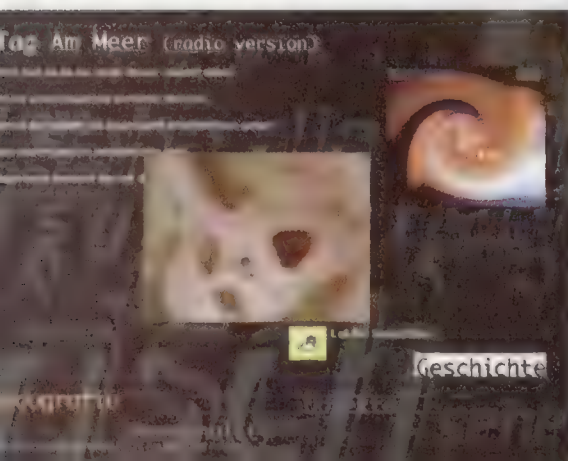


Michael B. Schmidt, so der bürgerliche Name von "Smudo", bei seiner Lieblingsbeschäftigung: dem Zocken von Wing Commander

Zu geil für diese Welt

Titel: Virtuell
Art: Musik-Multimedia-CD-ROM
Hardware: mind. 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM-Quadspeed, Soundkarte
Hersteller: Sony
Label/Vetrieb: Sony New Media
Preis: ca. 60 DM

Schlicht und gut: Auf dem müßig gefüllten Bildschirm läuft gerade das Video zu "Tag am Meer", und sogar die Remixes (unten links) kann man sich anhören



Jetzt geht's ab: Computer-freak Smudo und seine drei Hip-Hop-Brüder haben die erste CD-ROM der Fantastischen Vier fertiggestellt - und outen sich als Ex-Drogies.



Sie sind in aller Munde: Von Flensburg bis zum Bodensee können Teenies, Twens und Junggebliebene den neuesten Hit der Fantastischen Vier vor sich hinröhlen. "Jetzt ist sie weg" singt Smudo da, dabei ist seine Liebe doch längst zu ihm zurückgekehrt. Kein Wunder, bei dem Erfolg. Die Band hat den neuen deutschen Sprechgesang salonfähig gemacht, und der englischsprachige Ghettopop von "Naughty by Nature" reizt die Tanzmuskeln nur noch in der ebenfalls deutschen Cover-Version "Nordisch bei Nature" von der Hamburg-Combo "Feddes Brot". Es wurde also Zeit für die multimediale Erfahrung der Vorreiter "Fanta Vier", wie sie in Fankreisen liebevoll genannt werden. Und mit Frontmann Smudo, einem eingelleichteten Computerzocker, stand wohl auch eine mächtige Triebfeder hinter dem CD-ROM-Projekt der Band.

Vier alle

"Virtuell" heißt das nun fertige Produkt aus der Sony-"New-Media"-Line. Und virtuell ist auch das Design der CD: Einmal installiert und angeklickt, fährt die Band mit einem Auto auf eine Projektion der CD und klopft erstmal an die Monitorscheibe. Wer dann der Frage "Wer klickt denn da?" Folge leistet, bekommt umgehend die Porträts der Jungen als Menüpunkte. Jeder Kopf steht dabei für ein anderes Eingangsspiel, aber die kann man echt vergessen. Besser sind die Infos, die die Fantas unter ihr Publikum streuen. Eine komplette Discographie aller

Vier-Alben kann da durchgeklickt werden. Zu jeder Scheibe gibt's dann eine komplette Playlist der Titel und selbige sogar als WAV-Datei. Zu den großen Hits wie "Die da" und "Tag am Meer" ist natürlich auch der jeweilige Videoclip mit dabei. Ein Interview und ein paar Backstage-Clips werden darüber hinaus beigesteuert.

Drogen-Outing

Amüsant gestalten sich die Menüs *Geschichte* und *Objekte*. Geschichte, klar, das ist die Geschichte der Band mit all ihren Facetten und auch Ablegern - kaum zu glauben, wo die Fantas schon überall mitgespielt haben. Interessanter noch sind die Kultobjekte, die die Vier ihrem dankbaren Publikum darlegen. Ob es nun um das alte Ericsson-Handy der Band geht oder um Smudos dunkle Relikte einer amphetamin-geschwängerten Vergangenheit - die Objekte bieten Raum für viele kleine, nette Anekdoten. Übrigens: Sein Drogenproblem hat Smudo längst überwunden.

Virtuell ist für Fans ein wirklich nettes Sammel-surium über die Band, die Hip-Hop-Geschichte gemacht hat. Mögen muß man die harten Reime allerdings schon, sonst birgt die CD wenig Interessantes für den Benutzer. Viel Gedaddel mit Multimedia wird nämlich nicht geboten, und die grafische Präsentation hält sich in Grenzen. Als Ergänzung zur eigenen Fanta-Vier-Sammlung ist die CD allerdings das I-Tüpfelchen für den Fan, der mal was anderes will.

Michael Suck

SKYmedia Entertainment präsentiert: Software zu Knüllerpreisen

Super Preise

Neuheiten

CD ROM Spiele

Apache Longbow	Best. Nr. CDR26	.99,95
Ascendancy (dt.)	Best. Nr. CDR27	.89,95
Biing! (dt.)	Best. Nr. CDR28	.79,95
Flight o.t. Amazon Queen	Best. Nr. CDR6	.99,95
Flight Unlimited (dt.)	Best. Nr. CDR29	109,95
Jagged Alliance (dt.)	Best. Nr. CDR30	109,95
Knights of Xentar (dt.)	Best. Nr. CDR31	109,95
Primal Rage	Best. Nr. CDR32	.99,95
Vollgas (dt.)	Best. Nr. CDR 33	.99,95
Warewolf vs. Com. (engl.)	Best. Nr. CDR34	.89,95
Killing Moon	Best. Nr. CDR21	119,95
Silent Steel (dt. 4 CD's)	Best. Nr. CDR20	119,95
Der Planer 2	Best. Nr. CDR60	.99,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	Best. Nr. CDR61	.89,95
Fatal Racing	Best. Nr. CDR62	.99,95
Pole Position (dt.)	Best. Nr. CDR63	109,95
ran Soccer	Best. Nr. CDR64	.99,95
ran Trainer 2	Best. Nr. CDR65	.99,95
Rebell Assault 2 (engl.)	Best. Nr. CDR66	.89,95
The Dig (engl.)	Best. Nr. CDR67	.99,95
Q-Pop	Best. Nr. CDR68	.89,95
ranSat: Fc Bayern München	Best. Nr. CDR69	.64,95
ranSat: Borussia Dortmund	Best. Nr. CDR70	.64,95
ranSat: SV Werder Bremen	Best. Nr. CDR71	.64,95
ranSat: Borussia M. Gladb.	Best. Nr. CDR72	.64,95
ranSat: 1. FC Kaiserslautern	Best. Nr. CDR73	.64,95
Disketten Spiele		
Psycho Pinball (dt.)	Best. Nr. DIS1	.79,95
Micro Machines 2	Best. Nr. DIS2	.79,95
Biing! (dt.)	Best. Nr. DIS3	.89,95

Sonder-angebote

CD ROM Spiele

Body Slam Wrestling (dt.)	Best. Nr. CDR35	.19,95
Command Adv.: Starship (dt.)	Best. Nr. CDR36	.19,95
Dark Sun I (dt.)	Best. Nr. CDR37	.19,95
Eye o.t. Beholder II (dt.)	Best. Nr. CDR38	.19,95
M1 Tank Platoon (dt.)	Best. Nr. CDR39	.19,95
Mad TV (dt.)	Best. Nr. CDR40	.19,95
Maniac Mansion I (dt.)	Best. Nr. CDR41	.19,95
Tiebreak (dt.)	Best. Nr. CDR42	.19,95
Winzer (dt.)	Best. Nr. CDR43	.19,95
Zak Mcracken (dt.)	Best. Nr. CDR44	.19,95
Dragon Lore (dt.)	Best. Nr. CDR45	.29,95
Leisure Suit Larry I (dt.)	Best. Nr. CDR46	.29,95
Microcosm (dt.)	Best. Nr. CDR47	.29,95
Rise of the Robots	Best. Nr. CDR48	.29,95
Sec. Weapon o. t. Luftwaffe	Best. Nr. CDR49	.29,95
Twin Pack: Tornado/Falcon (dt.)	Best. Nr. CDR50	.29,95
Fantasy Fest (dt.)	Best. Nr. CDR51	.34,95
Fighter Wing (dt.)	Best. Nr. CDR52	.34,95
NCAA Basketball (dt.)	Best. Nr. CDR53	.34,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	Best. Nr. CDR54	.34,95
Rebel Assault (dt.)	Best. Nr. CDR55	.34,95
Wings of Glory (dt.)	Best. Nr. CDR56	.39,95
Wolfpack (U-Boot) (dt.)	Best. Nr. CDR57	.39,95
Comanche + M. Disk 1-2 (dt.)	Best. Nr. CDR58	.64,95
Magic Carpet (dt.)	Best. Nr. CDR59	.64,95

CD ROM Kalender



Bayern München CD-ROM Kalender
& Screensaver Best. Nr.1051

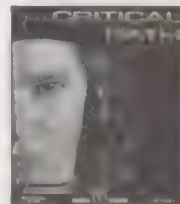
je 19,95

jetzt mit
Terminkalender-
Funktion und
Screensaver



Ascendancy
(dt.)
Best. Nr. CDR27
89,95 DM

Pamela Anderson
CD-ROM Kalender
& Screensaver
Best. Nr.1050



(PC/MAC)
Critical Path
Best. Nr. CDR74
29,95 DM



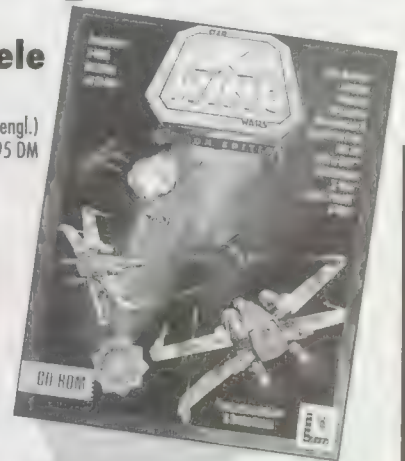
Spielkoffer 3 Disketten-Spiele (Master
Blaster, Rock'n Roll, Zak Mcracken
Best. Nr. DIS 15 DM 29,95

3 Spiele nur
29,95

Der Knüller



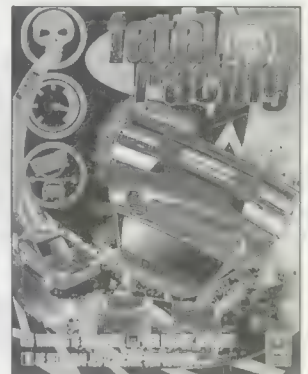
Soccer Super Stars incl. Leder-Fußball
Best. Nr. DIS 14 DM 29,95



Rebell Assault 2 (engl.)
Best. Nr. CDR66 89,95 DM

jetzt nur
89,95

Der Hammer



jetzt nur
99,95
Fatal Racing
Best. Nr. CDR62 99,95

Lieferung solange
der Vorrat reicht
Irrtum und Preisänderung
vorbehalten

Super Spiele Sonder- angebote

Disketten Spiele

Hurra Deutschland (dt.) incl. Poster	Best. Nr. DIS4	.14,95
Privateer (eng.)	Best. Nr. DIS5	.14,95
American Allstars (dt.)	Best. Nr. DIS6	.19,95
Eye o.t. Beholder III (dt.)	Best. Nr. DIS7	.19,95
Indiana Jones III (dt.)	Best. Nr. DIS8	.19,95
Leisure Suit Larry III	Best. Nr. DIS9	.19,95
Mad TV (dt.)	Best. Nr. DIS10	.19,95
Maniac Mansion I (dt.)	Best. Nr. DIS11	.19,95
Secr. of Monkey Island (dt.)	Best. Nr. DIS12	.19,95
Zak Mcracken (dt.)	Best. Nr. DIS13	.19,95
Soccer SuperStars incl. Lederfußball	Best. Nr. DIS14	.29,95
Spielkoffer 3 Spiele (Master Blazer , Rock'n Roll , Zak Mcracken)	Best. Nr. DIS15	.29,95
Dragons Lair (dt.)	Best. Nr. DIS16	.24,95
Shadowgate (engl.)	Best. Nr. DIS17	.14,95



ACHTUNG!
Weitere Neuhei-
ten und Sonderan-
gebote erhältlich
auf Anfrage.

Wir liefern außerdem:
noch mehr PC-Spiele,
CD-i Games & Movies,
Kalender, Poster
und viele andere
Merchandise-Artikel.
KATALOG ANFORDERN!!!

BESTELLCOUPON einsenden an:

SKYmedia Entertainment, Schloßstr. 12, 85737 Ismaning

Schicken Sie mir:

Zahlungsort:

(zzgl. DM 8,- Versandkosten* Ausland DM15,-,
entfällt ab einem Bestellwert von DM 180,-)

Ich zahle mit Kreditkarte
☐ Visa ☐ Eurocard

☐ Ich zahle per
Nachnahme (zzgl. 7,- DM)

☐ Ich zahle per Eurocheck
zur Verrechnung unbedingt
Kartennummer angeben!

Bankinstitut

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift:

DARAUF FAHREN
ALLE AB!

Erstausgabe:

in'side online –
Das Praxismagazin für
Internet, CompuServe, T-Online
mit 17 Seiten Online-Guide!



Shareware
für alle
Online-Freaks!

29,95

5,-

Alles aus dem
Fantasy-Bereich, z.B.
Might and Magic, Eye of
the Beholder u.v.m.

**PC
Spiel** **SPECIAL**

14,80

Auf der CD: Vollversion
von Dusk of the Gods



TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

TRONIC Verlag
Postfach 1970
57756 Völklingen
Tel.: 0 56 51/97 96 18
Fax: 0 56 51/97 96 34

Beide Ausgaben jetzt im Handel
oder bei uns: **Telefon 0 56 51/97 96 18**

Installations- hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (Datei/Ausführen...) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SE-TUPEXE aus dem Hauptverzeichnis der CD
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt ihr gerost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neuerrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt ihr, wenn ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt: die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3.5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1;**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl:

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

- **386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk,**
- **DOS ab Version 5.0**

Achtung! Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wieder Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter.

Tronic-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

ganz- d...



f ins Internet

Es gab es eine Weltpremiere im Internet. Virtuelle Online-Monopoly-Spiele – ein Schauspiel, das entgehen lassen konnten. Geplant waren Hamburg, London, Paris und Las Vegas als Startzeit die Rush-hour im Internet. Mehrere Crashes. Zudem ließ London per Zufall es einen Stromausfall gegeben haben. (Das E-Werk vom Gegner gekauft wurde). Diese ließ sich nach einer guten Stunde der Züge zwischen Las Vegas, Paris und Eine gelungene Premiere war es zwar. Auf jeden Fall, wo der Hase langläuft, wird Monopoly im Internet außerhalb der Stabilität.

Marcus



Statt langweiliger Holzmännlein wird mit lustig animierten Figürchen gespielt – hier ein Kanonenboot

Gemeinschaftsspiel. Auf beiden Seiten eine Karte und Regeln befolgen. Der Preis in...

Keine der besseren Gegenden, doch mit einem Hotel bringt auch diese Müllhalde Mieteinnahmen

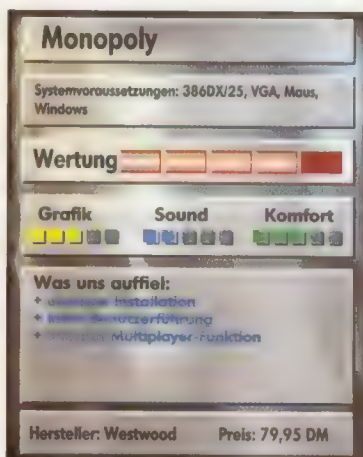


einem Schönheitswettbewerb gewonnen" etc.).

Soweit das Brettspiel. Aber auch das Computerspiel läuft nach denselben Regeln ab. Damit ist schon klar, daß hier niemand das Rad neu erfinden möchte. Vielmehr wird in diesem Game der Ablauf des Spiels mit viel Musik, Soundeffekten und Animationen zum Leben erweckt. Wer will, kann mit bis zu sechs menschlichen Mitspielern antreten oder sich seine Gegner aus dem Sortiment der künstlichen Spielerintelligenzen des Games herausuchen. Wer schon "verdrahtet" ist, kann sich seine Gegner via Modem ins Haus holen oder in Westwoods Internet-Seite eine Online-Partie gegen internationale Gegner versuchen. Dabei spielt jeder in seinem Land mit der dort üblichen Währung, die in der Partie online nach aktuellen Kursen umgerechnet wird.

Natürlich unterlagen die Regeln zu einem so weit verbreiteten Spiel wie Monopoly den verschiedensten Änderungen, die zwar offiziell nie ins Handbuch gelangten, doch von Spielern rund um den Globus angewendet werden. Über ein spezielles Menü lassen sich die meisten dieser Sonderregeln ein- oder ausschalten.

hs



DARAUF FAHREN
ALLE AB!

Ers

in'side
Das Pr
Interne
mit 17



Sh
On

Verzeichnisstruktur

Verzeichnisstruktur
Auflistung der
Verzeichnispfade für
den Datenträger PC
Spiel CD 01/96

WERKSTAT
CHEATING
HVIEW
MC2MAP
DRH250
PV251
WINZIP
MCAFEE
SCAN
SCAN_OS2
SCAN95
FLI
MSCDEX
SETUP
VIDEO

DEMOS
BBEAST
BEAVIS
CAPDEMO
CARIB
DDERBY
FU27DEMO
MUMADEMO
NHL96
RANSOCER
RAYMAN
RIPPER
TURRI2
UPINBALL
VCHES
WC4DEMO
SHARE
BOBHELL
BRAKMACH
CLUBSLOT
DIGGERS
ESCAPADE
FIREICE
HIDDENF
JAZZJACK
MARIOTT
NTUCK
SENET
VORTEX
ZONERDR
GAMELINE
BLAYE
DGREP
SKULSHAR
TETRAX2D
BRR
SHELLSH
SKUNNY

5,-

Alles aus dem
Fantasy-Bereich, z.B.
Might and Magic, Eye of
the Beholder u.v.m.

PC
Spiel

SPECIAL

14,80

Auf der CD: Vollversion
von Dusk of the Gods

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

70372 Vöhring
Postfach 1070
70372 Vöhring
Tel.: 0 55 51 97 84 10
Fax: 0 55 51 97 84 11

Beide Ausgaben
oder bei uns: **Telefon**

Nur ums ganz-große Geld ...



Wer keine Millionen auf dem Konto hat, sollte nicht verzweifeln! Ein Klassiker des Brettspiels kann zumindest für kurze Zeit das Gefühl vermitteln, mitten in der Welt des großen Geldes zu leben und ein mächtiger Immobilienbesitzer zu sein.

Neben Mensch ärgere Dich nicht und Malefiz ist Monopoly das wohl mit Abstand bekannteste Brettspiel. Obwohl soeben 60 Jahre alt geworden, sind das Spiel und seine Idee noch heute frisch und jung.

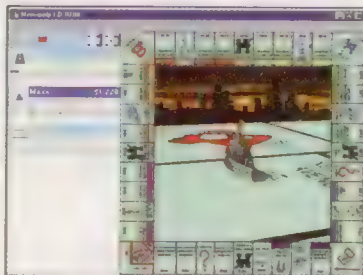
Wie bei solchen Dauerbrennern üblich, sind die Regeln einfach zu lernen, das Spiel selbst jedoch schwierig zu meistern. Auf einem quadratischen Spielplan bewegen bis zu vier Spieler ihre Figürchen durch Würfeln vorwärts und versuchen dabei, auf dem Plan eingezeichnete Straßenzüge zu kaufen. Für diese Transaktionen wird das monopolyeigene Spielgeld verwendet, das auch beim Bezahlen der Mieten benutzt wird.

Mieten werden immer dann fällig, wenn ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld kommt, das sich bereits im Besitz eines anderen Spielers befindet. Hat der Inhaber bereits Gelegenheit, Häuser oder gar Hotels auf dem Grund und Boden zu bauen, wird's gleich noch teurer. Damit neben Kaufen, Verkaufen und Miete Kassieren noch Abwechslung ins Spiel

Auf ins Internet

Vor wenigen Tagen gab es eine Weltpremiere im Internet. Virgin startete das erste Online-Monopoly-Spiel – ein Schauspiel, das wir uns nicht entgehen lassen konnten. Geplant war ein Match zwischen Hamburg, London, Paris und Las Vegas. Leider setzte man als Startzeit die Rush-hour im Internet an, und so gab es mehrere Crashes. Zudem ließ London per Telefon verlauten, daß es einen Stromausfall gegeben habe. (Wenn da mal nicht das E-Werk vom Gegner gekauft wurde). Vor versammelter Presse ließen sich nach einer guten Stunde wenigstens ein paar Züge zwischen Las Vegas, Paris und Hamburg spielen. Eine gelungene Premiere war es zwar nicht, aber sie zeigte auf jeden Fall, wo der Hase langläuft. Schließlich funktioniert Monopoly im Internet außerhalb der Rush-hour äußerst stabil.

Marcus



Statt langweiliger Holzmännlein wird mit lustig animierten Figürchen gespielt – hier ein Kanonenboot

kommt, gibt es das Gemeinschaftsfeld und das Ereignisfeld. Auf beiden bekommt der Spieler eine Karte und muß deren Anweisungen befolgen ("Sie haben den zweiten Preis in

Keine der besseren Gegenden, doch mit einem Hotel bringt auch diese Müllhalde Mieteinnahmen

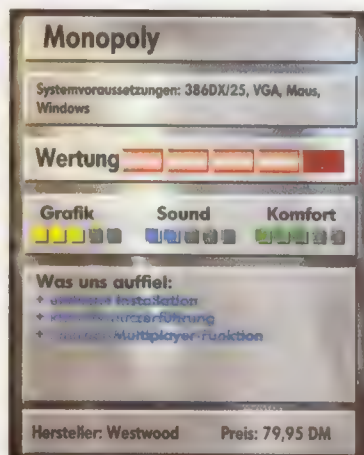


einem Schönheitswettbewerb gewonnen" etc.).

Soweit das Brettspiel. Aber auch das Computerspiel läuft nach denselben Regeln ab. Damit ist schon klar, daß hier niemand das Rad neu erfinden möchte. Vielmehr wird in diesem Game der Ablauf des Spiels mit viel Musik, Soundeffekten und Animationen zum Leben erweckt. Wer will, kann mit bis zu sechs menschlichen Mitspielern antreten oder sich seine Gegner aus dem Sortiment der künstlichen Spielerintelligenzen des Games herausuchen. Wer schon "verdrahtet" ist, kann sich seine Gegner via Modem ins Haus holen oder in Westwoods Internet-Seite eine Online-Partie gegen internationale Gegner versuchen. Dabei spielt jeder in seinem Land mit der dort üblichen Währung, die in der Partie online nach aktuellen Kursen umgerechnet wird.

Natürlich unterlagen die Regeln zu einem so weit verbreiteten Spiel wie Monopoly den verschiedensten Änderungen, die zwar offiziell nie ins Handbuch gelangten, doch von Spielern rund um den Globus angewendet werden. Über ein spezielles Menü lassen sich die meisten dieser Sonderregeln ein- oder ausschalten.

hs





Bei Karies und Parodontose
hilft ... - 'ne Axt!

Totgesagte leben länger



Das Warten hat für Rollenspielfans ein Ende: **STONEKEEP** von Interplay ist endlich da! Was da auf den Tisch flatterte, läßt sich mit Worten kaum noch beschreiben ...

Ausrüstungs-
gegenstände
können
direkt am Mann
plaziert werden

Gute Rollenspiele sind in letzter Zeit nicht sehr dicht gesät. Nach dem eher mittelmäßigen Auftritt von *Dungeon Master 2* fragen sich Rollenspieler, ob es denn wirklich kein einziges Spiel aus diesem scheinbar vergessenen Genre gibt, das auf jeder Linie zu überzeugen weiß? Doch, gibt es! Interplay packte Rollenspielelemente, schöne Grafiken und dichte Atmosphäre in ein einziges Paket mit der Aufschrift **Stonekeep**.



Eine Szene aus der Intro. Dieser Apfel ist ausnahmsweise mal nicht vergiftet

Einst lebten die Bewohner von Stonekeep in völliger Harmonie und Zufriedenheit, bis die Horden des Bösen über ihre prächtige Stadt herfielen und sie tief in der Erde versinken ließen. Als scheinbar einziger Überlebender kehrt der junge Drake nach zehn Jahren zurück, um sich an jenen zu rächen, die für die Katastrophe verantwortlich sind. Am Ort der Zerstörung begegnet ihm die hübsche Thera, die Göttin der Erde. Diese ist über den Besuch unseres jungen Helden hocherfreut und bietet ihm ihre helfende Hand. In Stonekeep angekommen, tritt der Oberbösewicht Khull-Khuum höchstpersönlich in Szene und nimmt frech die Göttin der Erde einfach in einem Orb

gefangen. Die Aufgabe ist klar: Thera muß befreit und Stonekeep gerettet werden.

Gleich zu Beginn wird klar, daß dieses Unterfangen nicht gerade einfach ist, denn dem völlig nackt und ohne jegliche

Ausrüstung dastehenden Spieler rücken Riesennameisen und machetenschwingende Goblins zu Leibe. Also muß schnellstens eine Waffe her. Das ist allerdings leichter gesagt

Der Zahn der Zeit ...

... nagt nicht nur an den Mauern und Knochen der Skelett-Krieger in Stonekeep. Drei Jahre gingen ins Land, bis das Spiel fertiggestellt war. Zunächst waren es nur Gerüchte um nette Grafiken und besonders gut gelungene Monster, doch nun ist es wirklich soweit: Stonekeep steht endlich in den Regalen und bietet adventurefreudigen Spielern Futter für zahlreiche kalte Wintertage. Das Warten hat sich gelohnt.

Thomas

als getan, denn der labyrinthartige Dungeon sorgt für stundenlange Suchaktionen. Aber wer sucht, der findet. Überhaupt sind alle Gegenstände im Spiel gut versteckt. Einige liegen in versteckten Nischen in der Wand, an-

dere befinden sich in Fässern oder Mehlsäcken, die sich einfach zerschlagen lassen.

Das Spiel selbst präsentiert sich ausschließlich in 3D-Perspektive, wobei nur 90-Grad-Drehungen möglich sind. Dreht man sich oder läuft man einen Gang entlang, scrollt die Grafik sauber über den Monitor. Als etwas Besonderes läßt sich die Benutzerführung einstufen. Viele Rollenspiele bieten nur einen kleinen Fensterausschnitt zum Umherwandern, bei Stonekeep wird der gesamte Bildschirm von der Umgebungsgrafik gefüllt, ohne daß störende Charakterfenster oder überdimensionierte Icons die Atmosphäre im Keim ersticken. Findet man einen Gegenstand, hebt man diesen mit der animierten Hand auf und bewegt



Selbst Möbel können zerschlagen werden

ihn zum Bildschirmrand der rechten Seite. Es erscheint eine Schriftrolle, die auf Wunsch geöffnet werden kann. Die Schriftrolle enthält eine Liste der momentan vorhandenen Gegenstände und kann eine unbegrenzte Anzahl von gefundenen Objekten aufnehmen bzw. bereitstellen. Nun mag es zwar nicht gerade sehr realistisch wirken, wenn man seine 50 Schwerter mit sich rumschleppt, aber es vereinfacht das Spiel doch ungemein. Der Schwierigkeitsgrad liegt, gerade bei den Kämpfen, in einem sehr hohen Bereich. Waffen oder Rüstungen können im "Mirror", der sich durch Anklicken der rechten oberen Bildschirmcke öffnen läßt, direkt am Kämpfer platziert werden. Action-Sequenzen werden in bewährter Hack&Slay-Methode ausgetragen, wobei das Draufhauen mit anschließendem Wegrennen eine gute Überlebensstrategie ist. Eine Besonderheit: Je nachdem, wo man seinen Cursor auf das jeweilige Monster ansetzt, werden Schadenspunkte verteilt. Klar, daß es mehr an die Substanz geht, wenn man eine ungeschützte Körperstelle erwischt. Die Kreaturen wurden, vor allem was die Animationen betrifft, gut in Szene gesetzt. Man sieht sie schon aus der Ferne auf sich zukommen, oder hört entsprechende Soundeffekte, sobald sie sich nähern. Le-



Mit roter Farbe wurde nicht gespart



Es kann nur einen geben!

müssen. Nichts wird einem geschenkt. Selbst das Journal, das zum Überleben beinahe zwingend notwendig ist, muß erkämpft werden. In jenem Buch sind all diejenigen Komponenten enthalten, die man bis dahin im Spiel vermißt hat: Automapping mit Editierfunktion, Charakterattribute, Notizbucheinträge und Gegenstandsbeschreibungen.

Die anfänglich etwas oberflächlich wirkende Story wird im Spielverlauf immer mehr vertieft. Ehe man sich versieht, ist man als Spieler gefangen und möchte mit dem Erkunden der insgesamt 18 Ebenen gar nicht mehr aufhören. Die Rätsel sind logisch aufgebaut und lassen kaum Frust aufkommen.

Tja, was soll man dazu noch sagen? Sowohl spielerisch als auch grafisch bietet

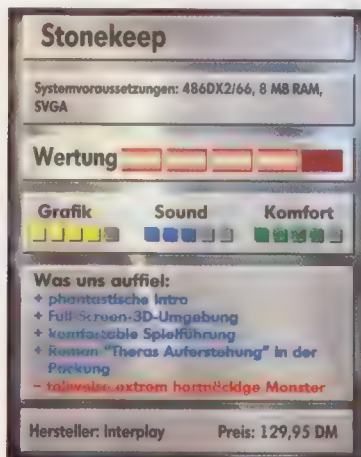
Interplays Stonekeep zwar nicht sonderlich viel Neues, dafür ist das Spiel sehr komplex und detailreich entwickelt worden. Witzige Personen, denen man im Spiel begegnet, sind prächtig animiert und nehmen auch bei der klaren

Sprachausgabe kein Blatt vor den Mund. Die Hintergrundgrafiken sowie auch die untermalenden Sounds geben der Atmosphäre den nötigen Kick. Stonekeep ist ein weiteres Rollenspiel von Interplay, das so schnell niemand vergessen wird.

tri

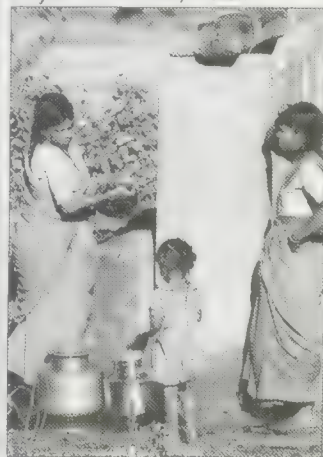


Im Journal findet man nicht nur Charakterattribute, sondern auch andere Nützlichkeiten, die das Rollenspieler-Leben erleichtern



bensenergie erhält man durch die Einnahme von magischen Tränken, speziellen Wurzeln oder auch durch bestimmte Zauberspruch-Runen, die im Laufe des Spiels mitsamt Zauberstab erst einmal gefunden werden

Projekt Nr. 07093/Indien



Vertrauen neu lernen

In der entlegenen Jawadhu-Bergregion leben Ureinwohner (Adivasis); sie gehören zu den Menschen, die in Indien am meisten benachteiligt und verachtet sind. Ihre Lebensmöglichkeiten werden immer mehr eingeengt. Staatliche Versorgung und Dienstleistungen erreichen sie kaum. Von den Händlern, die zu ihnen kommen, werden sie seit langem ausgebeutet und betrogen. So mußten sie lernen, allen Fremden zu mißtrauen.

BROT FÜR DIE WELT steht den indischen Adivasis (Ersten Siedlern) in ihrem Kampf ums Überleben zur Seite. Erstmals konnte jetzt der Projektpartner hier ein Gesundheitsprogramm erfolgreich durchführen. Nun möchten weitere Dörfer in diese Arbeit einbezogen werden: Eine Gesundheitsstation und eine Schule entstehen, Abendkurse werden abgehalten ...

Danke für Ihre Spende!

Mit Ihrer Hilfe können wir auch dazu beitragen, daß jetzt Lebensnotwendiges gemeinsam besorgt und der Verkauf der selbsthergestellten Waren in die eigenen Hände genommen werden kann. Zur dringenden notwendigen Stromversorgung wünschen sich die Partner umweltfreundliche Solaranlagen.

Danke für das Stück Hoffnung!

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postgiro Köln 500 500 500
Postfach 10 1142, 70010 Stuttgart



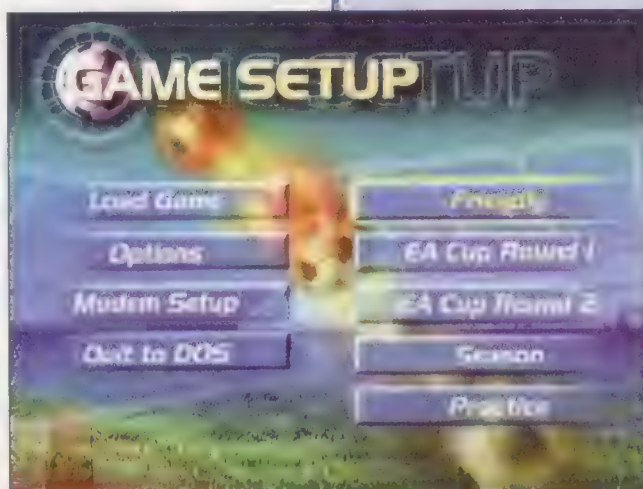
Der EA-Blimp nähert sich dem "Virtual Stadium", ...

Ball pompös



Während die Bundesliga kurz vor der Herbstmeisterschaft steht, dürfen Fans schon jetzt der Winterpause ein Schnippchen schlagen. Das virtuelle Stadion von FIFA SOCCER '96 ist ganzjährig geöffnet.

Wer auch nur ein wenig von Fußball versteht, weiß – dem ehemaligen Bundestrainer Sepp Herberger sei Dank –, daß der Ball rund ist und das Spiel 90 Minuten dauert. Auch das neue Action-Fußballspiel FIFA Soccer '96 aus der EA-Sports-Serie stellt diese Regeln natürlich nicht auf den Kopf, wenn auch zugunsten der Spielbarkeit hier und da ein wenig gedreht



Beispielhaft: Die Benutzerführung ist übersichtlich und bietet dennoch vielfältigste Optionen – in immerhin sechs Sprachen



Nach Toren gibt's phantastische Wiederholungen auf der Anzeigetafel

Erst ziemlich spät, als Teenager, entdeckte ich die Faszination spannender Fußballspiele. Seitdem bin ich Fan zweiter Klasse, der zwar verzichten kann, aber

trotzdem bei jeder Gelegenheit gerne zuschaut. Trotz mangelnden Talents ziehe ich auch gerne selbst die Kickerstiefel an, sogar wenn es nur "virtuell" vor dem Computerbildschirm geschieht. Und niemals zuvor war das "Spiel ohne Ball" am PC so schön wie mit FIFA Soccer '96! Was macht's schon, daß ich reaktionsame Couch-Kartoffel auch hier Spiel um Spiel vergeige? Das Dabeisein zählt, und notfalls lehnt man sich zurück, um die Spiele der Computergegner aus der Zuschauerperspektive zu genießen. Und es bleibt so spannend, daß man – hast du nicht gesehen – über das Spiel sogar die Sportsendungen am Samstag verpaßt.

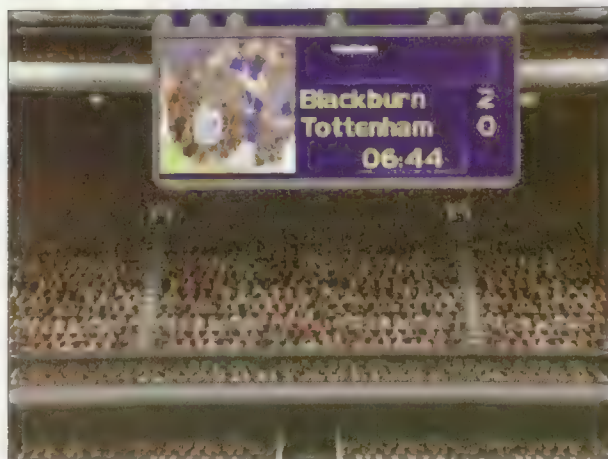
Stefan

werden darf. Bevor man sich dem eigentlichen Spiel widmet, sollte man es sich ruhig gönnen, die Intro in voller Länge zu genießen. Was hier versprochen wird – und das ist nicht gerade wenig –, kann später in vollem Umfang gehalten werden.

So ist nach dem Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts auch das Fußballspiel ins "Virtual Stadium" eingezogen: Phantastische Grafik aus allen erdenklichen Perspektiven und Sound wie in der dicht gedrängten Fankurve einer echten Arena sind da Ehrensache. Und im Gegensatz zu den unbeholfenen Spielkommentaren bei einigen Mitbewerbern kommen die Anmerkungen des Reporters (die deutsche Version "erledigte" ZDF-Sportchef Wolf-Dieter Poschmann) ganz gut rüber und sorgen durchaus für lebensechte Atmosphäre.

Muß man derartige Vorzüge im Zweifelsfall unter in der Rubrik "Hübsches Beiwerk" feiern, so steht beim neuen FIFA Soccer auch das Spiel selbst ganz groß da. Beispielhaft ist die Benutzerführung, die schon bei der Installation keine Fragen offenläßt und beim Stöbern in den Optionsmenüs das Handbuch fast überflüssig macht. Ob Maus, Tastatur, Joystick oder Gamepad: Jedes Eingabegerät verrichtet quasi automatisch und zuverlässig seinen Dienst mit einer Tastenverteilung, die verbreiteten Gewohnheiten optimal entspricht.

Etwas schwieriger wird's im eigentlichen Spiel: Mehr als zwanzig verschiedene Möglichkeiten, den Ball zu passen, zu heben, zu schießen und den aktiven Spieler sprinten, grätschen oder schießen zu lassen, setzen auf seiten der



Spieler auf jeden Fall ein wenig Nachlesen und Lernen voraus. Dafür macht's hinterher aber auch einen riesigen Spaß, zahllose Mannschaften in Freundschafts-, Ligaspielen oder sonstigen Meisterschaften aufeinander loszulassen. Während dabei fürs Spiel gegen computergesteuerte Gegner nur zwischen zwei Schwierigkeitsstufen (Profi, Halb-Profi) gewählt werden darf, wird's im Mehrspielmodus – auch per Modem – noch ein bißchen spannender, wenn "echte" Gegner mit wechselhaftem Spiel auf der anderen Seite kicken.

Taktisch gibt's im Vergleich mit den Vorgängern vor allem eine bemerkenswerte Neuerung: Erstmals ist es möglich, die Führung eines Spielers zu behalten, wenn der den Ball abgibt und so zum Beispiel wunderbare Doppelpässe und ähnliche Tricks zu versuchen. Es gibt kaum einen Zweifel, daß Fußball als Computerspiel bisher niemals schöner umgesetzt wurde. In



... während drinnen
die heiße Schlacht
ums runde Leder
tobt

beiden wichtigen Punkten. Realismus und Spielbarkeit, werden Maßstäbe gesetzt.

sma

Man wählt zwischen zig Kamera-
positionen, und alle bieten Action
satt



FIFA Soccer

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA,
ca. 8 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

- + extrem realitätsnah durch Virtual-Stadium-Technologie
- + bühnenhafte Benutzerführung und einfache Bedienung

Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. 100 DM

JES
Multimedia

Bestelltelefon:

07191 / 96 02 96

Bestellfax: 07191/96 02 98

Laden und Versand:

Am Obstmarkt 1

71522 Backnang

Tel: 07191 / 96 02 96

Laden

Bismarckstr. 6

74076 Heilbronn

Tel: 07131 / 62 80 38

Die ultimativen Zusatz-CDs sind da!



über 1.000 neue

Levels, Sounds, Editoren
für die besten 3-D Action
Spiele die es jemals gab.

nur DM 29,95



über 500 neue

Level, Sounds, Editoren
für Dark Forces, Descent
und Hexen

nur DM 29,95

Hexen DM 99,95

mit Bonus Programm und 25 Aufklebern

Die neuen Spiele - Knüller

Action Soccer	DV	DM 69,95
Command & Conquer		DM 89,95
Duke Nukem 3D*	DA	DM 89,95
Duke Nukem 3D Sharew		DM 9,95
Hexen	US	DM 99,95
Hexen Demoversion		DM 9,95
NHL Hockey 96	DV	DM 74,95
Quake *	US	DM 89,95
Quake Demoversion		DM 9,95
Ruins*	US	DM 89,95
Tekwar*	US	DM 129,95
Tekwar Demoversion		DM 9,95
Vollgas	DV	DM 79,95
Wichhaven	DA	DM 89,95
Wichhaven Demoversion		DM 9,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preise in DM incl. 15 % Mehrwertsteuer. Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50. Ab DM 150,- Versandkostenfrei. Handeleranfragen erwünscht.



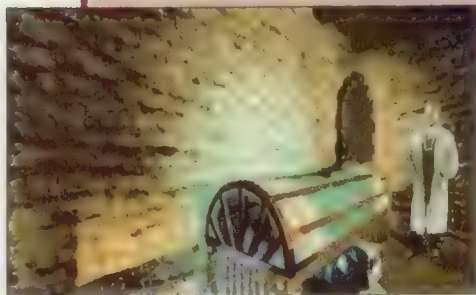
Diese Apparate erzeugen seltsamerweise nicht nur Elektrizität, sondern auch eine geheimnisvolle Energie

Nach langer Zeit wird die Geschichte von Franksteins Monster jetzt endlich aus der Perspektive der gequälten Kreatur erzählt. Herausgekommen ist ein düsteres Adventure mit hohem Grusel-Appeal.

Klick and Play

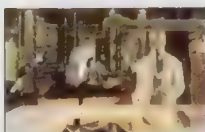
Mit Myst fing alles an: Vor gut zwei Jahren schickte Bröderbund das tatsächlich mystische Windows-Adventure ins Rennen. Texte gab es von nun an keine mehr, selbst die Gegenstände wurden gleich vor Ort verwendet. Dazu gab's Grafik und Musik vom Feinsten – das Spiel war ein Hit, Frankenstein liegt auf der gleichen Schiene, und das auch qualitativ: Tolles, opulentes Outfit, und trotz der simplen Bedienung gibt es knackige Rätsel. Einfach empfehlenswert.

Michael



Der Meister und sein Werk: Der Doktor brütet schon wieder eine neue Kreatur aus

Die Geschichte ist eine ganz alte, denn Mary Shelleys Erzählung über das Monster des Dr. Frankenstein ist der klassische Horror-Roman schlechthin. Dutzendfach verfilmt und tausendfach nacherzählt, findet die Legende nun auch den Weg ins digitale Zeitalter.



Er hat gut lachen – Tim Curry ist nicht nur ein Computerspielstar, sondern wirkte bereits bei der Rocky Horror Picture Show mit!

Wie der Titel verrät, wird die Geschichte nicht nach-, sondern neu erzählt: **Frankenstein – Through the Eyes of a Monster** heißt es da, und tatsächlich ist der Blickwinkel ein ganz anderer. Das merkt man spätestens nach dem Vorspann. Ein potentieller Kindermörder wird gehängt, doch ihm erscheint nicht das Totenreich – unversehens findet er sich auf dem Labortisch des Dr. F. wieder. Der Blick geht durch eine Glaskuppel nach oben in den Himmel. Ein kurzer Klick mit der Maus, und voller Erstaunen betrachtet unser zusammengeknähter Held, daß seine Hände die einer Frau sind.

Das Entsetzen wird noch größer, als das Monster vom Labortisch aufsteht. Der Doktor an seinem Schreibtisch gibt sich wohlwollend, erzählt von seinen Energietheorien und dem großen Erfolg, den er jetzt errungen habe. Kein Zweifel, dieser Erfolg ist die Wiedererweckung eines Gehängten, der damit zu einem Monster geworden ist.

So schweifen die Blicke durch die Räume des Grusellabors. Ein Mausklick nach links oder rechts ändert den Blickwinkel, ein Klick nach vorn, unten oder oben läßt die Kreatur in die entsprechende Richtung tappen. Gegenstände werden, wie könnte es anders sein, ebenfalls per Mausklick aufgenommen. Der Mauszeiger ändert sich im Bedarfsfall einfach in eine zuckende Hand, und schon weiß man, daß hier etwas Interessantes vorzufinden ist. Natürlich ist dieses dreidimensionale Frankenstein-

Abenteuer eines jener "Klick-und-hangel-dich-durch"-Adventures, die man öfters unter einer Windows-Oberfläche findet. Einfach ist das Spiel aber deshalb nicht, im Gegenteil: Die Puzzlerate ist verteuert hoch. Viele kleine Details wie verrückbare Bücherregale, seltsame Energieleuchten, elektrische Apparate mit Schaltern und Hebeln fallen ins Auge. Selten aber ist bereits auf Anhieb zu erkennen, wie man das alles miteinander kombinieren muß.

Und da gibt es noch die unheimliche Atmosphäre des Spiels. Die hervorragend gezeichneten und ausgeleuchteten Örtlichkeiten schaffen bereits echtes Gruselfeeling, doch die Musik tut ein übriges, selbst bei laufender Heizung ein leichtes Frösteln zu erzeugen. Geradezu grandios ist übrigens auch die Rolle des Dr. Frankenstein besetzt: Der Rocky-Horror-Picture-Show-Star Tim Curry spielt den Doktor mit einer so teuflischen Note, daß man ihm kaum im Dunkeln begegnen möchte. Im Bereich grafischer Edel-Adventures ist das Computerspiel Frankenstein damit ein echtes Juwel für Gruselfans. □

msu

Frankenstein		
Systemvoraussetzungen: 486DX/33, 4 MB RAM (Windows 3.1x), 8 MB RAM (Windows 95), SVGA		
Wertung		
Grafik	Sound	Komfort
★★★★	★★★★	★★★★
Was uns auffiel: + stimmungsvoller Soundtrack + überzeugende Story mit tollen Darstellern - setzt umfangreiche Englischkenntnisse voraus		
Hersteller: Acclaim		Preis: ca. 120 DM

WIR PRÄSENTIEREN
ADVANTAGE POINT



EINE BRILLIANTE HERBSTKOLLEKTION ZU EINEM
ERSCHWINGLICHEN PREIS!

ADVANTAGE POINT VON GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany



Hubschrab...
schrab...schrab

Rettet die



Hier wird Rayman mächtig schnell

Die armen
Electoons

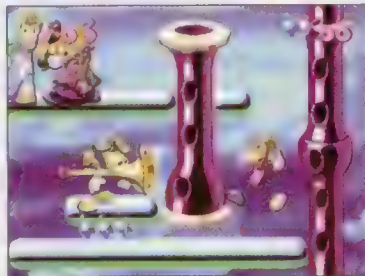
150 UBI-Softler haben 18 Monate an Rayman gearbeitet. Rausgekommen ist ein kunterbuntes Jump'n'Run, das Freunde dieses Genres keinesfalls verpassen sollten!

Eigentlich könnte man meinen, Rayman wäre arm dran. Oder besser gesagt Arm ab. Denn Arme und Beine hat der Held aus der UBI-Soft-Geschichte nicht, Füße und Hände dagegen schon. Seine Feinde sehen jedoch genauso aus. Von daher ist in der Welt der Toons wenigstens noch eine Sache im Einklang.

Alles übrige ist nämlich an diesem sonst so harmonischen Örtchen aus den Fugen geraten. Schuld daran ist Mr. Dark. Ihm war die heile Welt, in der Mensch und Tier in Einklang lebten, schon lange ein Dorn im Auge. Aus diesem Grund hat er auch den großen Protoon entführt, der für Harmonie und Ausgleich sorgte.

Von der ganzen Misere am schlimmsten betroffen sind die Electoons. Sie umkreisten normalerweise den Protoon. Jetzt aber schwirren die armen kleinen Dinger hilflos im ganzen Land umher.

Dazu kommt, daß plötzlich gräßliche Gestalten durch das Land geistern, um die Winzlinge einzufangen und in Käfige zu sperren. Die Lage erscheint aussichtslos, zumal die gute Fee Betilla wegen des Durcheinanders ihre Kräfte verloren hat. Aber dann tritt plötzlich Rayman auf den Plan. Ihm – und nur



Rayman wird seinen Gegnern die Flötentöne schon noch beibringen



Drei gegen einen – wie gemein!

an, die Electoons zu befreien.

Vielleicht ist es die neue Hoffnung, die es durch den Superheld plötzlich in der Welt der Toons gibt und die der Fee Betilla zu neuen Kräften verhilft. Kaum daß Rayman seine Mission angetreten hat, tritt Betilla gestärkt auf den Plan und schenkt Rayman eine Waffe: einen Boxhandschuh,

mit dem er den Bösen mächtig eins auf die Nase geben kann und sie damit kampfunfähig macht. Außerdem kann der lustige kleine Kerl springen, sich ducken, klettern und seinen Feinden die Zunge herausstrecken. Raymans Weg ist nicht immer einfach und auch recht lang. Seine Aufgabe ist, all die gefangenen Electoons aus ihren Käfigen zu befreien. Jedesmal wenn er einen dieser Käfige öffnet, füllt sich eine Vertiefung in einem goldenen Medaillon.

Fünf Welten muß Rayman dafür durchwandern und ebenso fünf Medaillons füllen, bis er endlich zum "Schloß der Leckereien" gelangt und den großen Protoon aus seiner Zwangslage befreien kann.

Dabei kann der Held frei bestimmen wie er vorgeht. Es ist sogar von Vorteil, erst möglichst viele Level zu beenden, um von Betilla neue Kräfte zu bekommen. Hat er die erstmal, kann er in aller Ruhe in verschiedene Level zurückgehen und diese gründlich nach gefangenen Electoons durchsuchen.

Es kommt sogar vor, daß bestimmte Dinge in einem Level erst passieren, wenn Rayman umkehrt. Die Welt der Toons ist eben immer für eine Überraschung gut. Damit man die Übersicht behält, wird zu Beginn eines jeden Level eine Karte eingeblendet, auf der man sehen kann, welcher Level geschafft ist und welcher als nächstes auf dem Plan steht.

Wer Freunde hat, kann sich glücklich schätzen. Und Rayman ist einer dieser Glücklichen. Seine Freunde helfen ihm, wo sie nur können. Zeitweilig erhält er von ihnen Spezialkräfte. Der gute Tarayzan schenkt ihm das magische Korn, das ad hoc eine Blume aus dem Boden schießen läßt. Selbst der sonst mit Noten so vielbeschäftigte Musiker läßt sich nicht lumpen und gibt dem Helden eine Fla-

Verstrahlter Held

Zu Rayman kann man UBI Soft nur gratulieren! Endlich mal wieder ein richtig gutes Game, das die Lachmuskeln reizt und völlig ohne Gewalt auskommt. Die herrlich bunten Grafiken sind eine wahre Augenweide, und auch beim Gameplay wurde nicht am falschen Ende gespart. Dieses Spiel ist der Trüffel unter den Jump'n'Runs!

Thomas Richter

e Toons!



sche mit auf seinen Weg. Aktiviert man das Glasgefäß, drehen sich Raymans Ohren wie ein Hubschrauberrotor, und er kann fliegen, was ihm

vor allem im Level "Die blauen Berge" sehr zugute kommen kann.

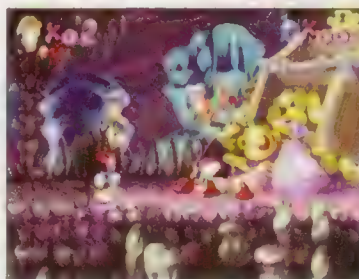
Mit dem Geschenk von Joe, dem Außerirdischen, geht dem Retter dann im wahrsten Sinne des Wortes ein Licht auf. Es ist ein Glühwürmchen, das der schlafenden Faust von Rayman folgt und so den Weg in der dunklen Höhle von Skop ins richtige Licht setzt.

Etwas der besonderen Art haben sich die kleinen blauen Elfen für Rayman ausgedacht. Zu ihnen kann er kommen, wenn er schrumpfen will. So kann er problemlos durch enge Gänge des Spiels schlüpfen. Will er sich dann wieder auf seine normale Größe bringen, muß er allerdings den Weg zu den Elfen erneut auf sich nehmen.

Die Welt der Toons ist grafisch und spielerisch vergleichbar mit dem Me-



Rayman macht sich gut als Henry Maske, oder?



Juhu, ein Schatz!

galkonsolentitel Sonic the Hedgehog. Sound und Effekte sorgen bestens dafür, daß auch die Hörklappen nicht zu kurz kommen.

Rayman sollte eigentlich schon vor eineinhalb Jahren erscheinen. Aber wie sagt man so schön: Was lange währt, wird endlich gut! Für Rayman hat sich das Warten gelohnt. Ein echter Leckerbissen für Jump'n'Run-Fans!

sat



Festplatten

Western Digital

635 MB EIDE 329.-
853 MB EIDE 359.-
1,2 Giga EIDE 519.-

Conner

425 MB EIDE 259.-
635 MB EIDE 319.-
850 MB EIDE 349.-
1,2 Giga EIDE 459.-
IBM 1,08 Giga
Fast SCSI-2 459.-
Quantum Lightning
730 MB EIDE 349.-

Auf alle Festplatten 3
Jahre Garantie
Amiga Festplatten
auf Anfrage

Streamer

Omega 420 MB 219.-
Omega 800 MB 329.-
Conner 420 MB 229.-
Conner 800 MB 309.-

Drucker

HP Desk. 660C 689.-
HP Desk. 850C 849.-
HP Desk. 600 519.-
Epson St. C. II 809.-

CD Rom

2 Fach Aztech 105.-
4 Fach Mitsumi 259.-
4,4 Fach Toshiba 275.-
6 Fach Aztech 379.-



Software Tempel

Computer + Hardware + Software

Südlanger Straße 40 32257 Bünde Telefon 05223/13629 Fax 05223-13703

Grafikkarten

Spea V7 P32 PCI 1 MB 179.-
Spea V7 P64 VLB 2 MB 329.-
Spea V7 P64 PCI 2 MB 339.-
Elsa W. Trio PCI 2 MB 289.-
Trident 9440 PCI 1 MB 149.-

Soundkarten

Soundblaster 16 IDE 179.-
Soundblaster AWE 32V. 299.-
Terratec Gold 16 IDE 159.-
Miro Sound PCM 10
incl. Wavetable nur 189.-

Joysticks Amiga

Comp. pro schwarz 24,95
Comp. pro trans. 29,95
Comp. Star 34,95
Comp. mini schwarz 24,95
Comp. mini Star 39,95

Joysticks PC

Comp. standard 54,95
Comp. mini 54,95
Python 5 19.-
Warrior 5 19.-
Raider 5 25.-
Gravis I Analog 69.-
Gravis II Analog 75.-

Software Highlights

November/Dezember CD

Crusader - No Remorse 95.-
Pinball World 79,95
Destruction Derby 109,95
Space Marines 99,95
AD&D 2 - Masterpieces 89,95
Aliens 89,95
Bermuda Syndrom 99,95
Bleifuß (Screamer) 74,95
Championship Manager 2 109,95
Chewy - Esc von F5 89,95
Dime City 99,95
Endorfun 79,95
Fifa Soccer 96 99,95
Formular Designer 29,95
Gewerbeplaner 29,95
Haushaltsplaner 29,95
Picture Designer 29,95
Tower 109,95
Wipeout 109,95
Fatal Racing 79,95
Command and Conquer 95.-
Empire II 69,95
Capitalism 89,95
Heroes of Might&Magic 79,95
Burn Cycle 89,95
Wetlands 79,95
Fade to Black 99.-

D-Info CD 39,95

D-Atlas CD 39,95

Sonderangebote

Handy Motorola
+ Double Speed CD Rom
+ 3 Tasten Maus
+ Mauspad

nur inklusive Karte + Preiskalender



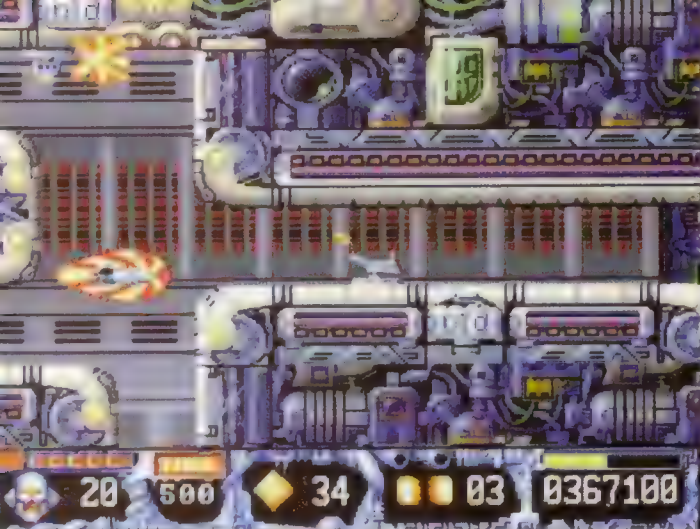
New Motion CD Rom

- Video Software Decoder
- Fullscreen - Darstellung
- Echtfarben
- Formate Video CD, CD-I, MPEG, Audio CD, Photo CD
- Einfach zu bedienen wie ein Videogerät
- Keine zusätzliche Hardware erforderlich !!!!!!!!!



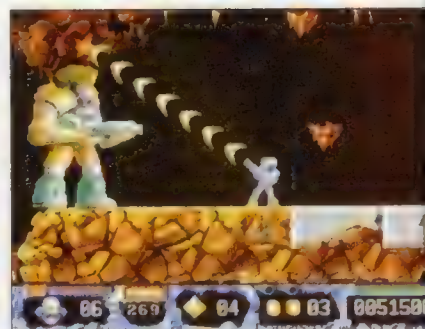
Fordern Sie noch heute unsere aktuelle Hard- und Softwarepreisliste kostenlos bei uns an

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Versandkosten betragen 9,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr (3.-). Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.



Einer der drei Raumschiff-Levels

Nach fünf Jahren
Wartezeit ist es endlich
soweit: **TURRICAN 2**
für den PC ist da!
Kann eine 1:1-Kon-
vertierung nach so
langer Zeit denn
noch begeistern?



Chaos-Tage auf Landorian

Symphonie aus Stahl

Spaß an der Freud

Einige von Euch werden sich fragen, wer eigentlich für die PC-Umsetzung von Turrigan gesorgt hat. Manfred Trenz, der für die Originalfassung verantwortlich zeichnete, war es diesmal nicht. Man mag es kaum glauben, aber die PC-Variante programmierten drei Studenten bzw. Schüler, die die ganze Sache anfangs einfach nur als Freizeitspaß ansahen, der mit der Zeit Fomen annahm. Schließlich setzte man sich mit einem konkreten Ziel vor die heimischen PCs: Sebastian Mies, Marc Hellwig und Fabian Ohlenfeld haben damit für eine Umsetzung gesorgt, die schon längst überfällig war und an Reiz gegenüber dem Oldie-Original nichts verloren hat.

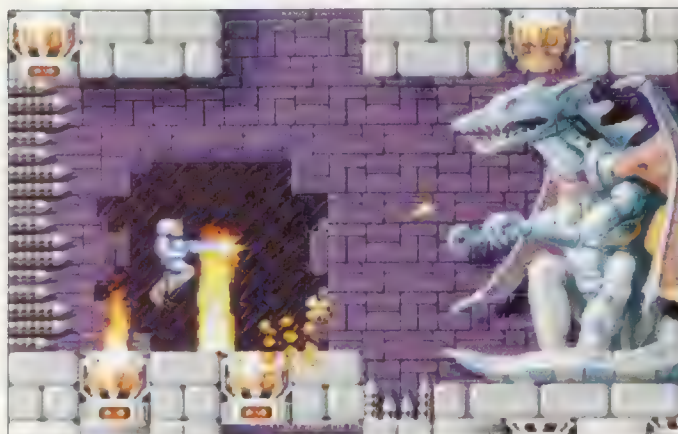
Thomas



urrigan! Wem ist dieser Name eigentlich kein Begriff?

Die meisten Fans werden an alte C64- oder auch Amiga-Zeiten zurückdenken und dabei eventuell ein kleine Träne über der PC-Tastatur verlieren. Die wenigen, die das Game nicht kennen, seien gewarnt: **Turrigan 2** ist ein Actionspiel, das seinesgleichen

Trotz heftigen Beschusses wedelt dieses Haustier mit dem Schwanz



sucht und für wunde Triggerfinger sorgt. Die richtige Mischung aus Jump'n'Run und Shoot'em Up machen einen wesentlichen Teil des Spielreizes aus.

Die Story könnte man sich eigentlich schenken, aber, na gut, in Kurzform: Die Welt Landorian wurde von einer böartigen, mechanischen Monsterhorde überfallen. Die wenigen Bewohner, die den Angriff überlebt haben, flüchten unter die Planetenoberfläche. Als auch dieser Ort gefährdet ist, kann nur noch einer helfen: Turrigan - der Mann mit dem stählernen Kampfanzug.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Befreiers. Hauptziel ist es mal wieder, dem Monster-Obermott "Maschine" eins überzuziehen und für Frieden zu sorgen. Gar keine schlechte Idee - nur ist unser Held selbst nicht gerade sehr friedlich. Um der Monsterhorde Herr zu werden, steht Turrigan ein ausgereiftes Waffensystem zur Verfügung. Extras, die im Spiel gefunden werden, geben der Wumme entweder eine völlig neue Schußart oder modifizieren eine bereits bestehende.

Eine kleine Besonderheit stellt die Rundum-Schußwaffe dar. Hält man den Feuerknopf für längere Zeit gedrückt, hat man durch entsprechende Joystick-Steuerung die Möglichkeit, in sämtliche Himmelsrichtungen zu ballern. Sollte der Vorrat an Energie oder Leben knapp werden, kann auch hier nachgeholfen werden: Für such-

freudige Gambler existieren eine Reihe von versteckten Passagen, in denen Power-Ups und Extraleben in Hülle und Fülle greifbar sind. Der etwas hohe Schwierigkeitsgrad wird damit ausgeglichen.

Insgesamt sind fünf völlig verschiedene Welten mit zwölf Levels zu bewältigen. In der dritten Ebene rennt Turrigan nicht mehr mit seinen zwei Beinen durch die Gegend, sondern fetzt mit einem Raumschiff durch ein eng angelegtes Labyrinth. Für Abwechslung ist also gesorgt.

Bemerkenswert ist die verwendete Technik. Parallax-Scrolling baut sich auf VGA-Grafiken mit 256 Farben auf. Der Sound, seinerzeit von keinem Geringeren als Chris Hülsbeck komponiert, wurde original vom Amiga-Vorbild konvertiert. Wer die Musik noch nicht kennt, wird staunen, denn einige Songs sind echte Ohrwürmer.

tri

Turrigan 2		
Systemvoraussetzungen: 386/DX/25, 2 MB RAM, VGA		
Wertung ■■■■■		
Grafik ■■■■■	Sound ■■■■■	Komfort ■■■■■
Was uns auffiel: + butterweichs Scrolling + gut komponierte Musik + sehr niedriger Preis - teilweise mickrige Sprites - relativ wenige Levels		
Hersteller: Sun-Project		Preis: 69,95 DM

Wital

Service GmbH

PC/IBM Disketten

ALADDIN DISNEY DT.AN	59.90
AL QADIM 3.5"	24.90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	24.90
CHAOS ENGINE 3.5"	24.90
CLASSIC POWER COMP inkl. SPACE QUEST II	59.90
ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59.90
DELTA 4 - 3.5"	35.90
DER WATZ III SILBERSEE KOMPL. DT.	24.90
DRAGONS LAIR	29.90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3.5"	49.90
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	29.90
FIRE & ICE 3.5"	24.90
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	49.90
HANSE DI LUKE KOMPL. DT.	49.90
HUGO DT. ANL. 3.5"	59.90
ISHAR II KOMPL. DT. 3.5"	9.90
LOTHAR MATTHIAS SUPERFOOTBALL KOMPL. DT.	34.90
OF ENDORIA KOMPL. DT.	29.90
BERANZAN DT. ANL. 3.5"	19.90
OVERLORD 1.5"	29.90
PACIFIC STRIKE	29.90
PANZERGENERA. DT. ANL. 3.5"	29.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	29.90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3.5"	29.90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19.90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3.5"	29.90
STARLORD KOMPL. DT.	29.90
STERNENSWEEB KOMPL. DEUTSCH	29.90
SUBWAR II MISSION DISK KOMPL. DT.	29.90
TIE FIGHTER MISS. DEFENDER OF EMPIRE	29.90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.D. 3.5"	29.90
ULTIMA 7 BLACK GATE - KOMPL. DT.	29.90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH	29.90
WING COMMANDER ACA. DT.	29.90
W.O.F.	29.90
WORLD OF WINGS DT. ANL.	29.90
XENON	29.90

CD ROM Programme

3 D GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	99.90
3 D ULTRA PINBALL OUTPOST (SIERRA) K.D.	99.90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH *	89.90
1TH HOUR DT. ANL.	99.90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	39.90
10 JEMMINGS DT. ANLEITUNG	29.90
1TH JEST DT. ANL.	29.90
ACES OVER EUROPE CLASSICS - SIERRA -	19.90
ACROSS THE HORIZON KOMPL. DT.	29.90
ACTION SOCCER KOMPL. DT.	29.90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69.90
AIR POWER KOMPL. DT.	79.90
ALBION KOMPL. DT.	89.90
ALIEN VIRUS	99.90
ALIENS - COMICBOOK ADVENTURE -	79.90
AL UNZER JR. ARCADE RACER/WIN 95 K.P. DT.	45.90
ALIEN LOGIC (ISSI) SKYREALMS	29.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	29.90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL. DT.	29.90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION *	89.90
APACHE AH-64 LONGBOB KOMPL. DEUTSCH	89.90
ARCHBARRI APPLESORBERS ADVENTURE K.D.	89.90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	89.90
SAUL RIGGS DT. HANDB. *	69.90
TERIX - DIE GROSSI REISE KOMPL. DT.	49.90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29.90
ALF SCHWUNG 021 DELUXE EDITION K.D.	59.90
BIT FLYING FORTRESS DT. ANL.	39.90
BAO FLIGHT SHOP FUR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	99.90
BATMAN FOREVER DT. ANL *	99.90
BATTLEBLAST KOMPL. DT.	29.90
BATTLECHESSE	69.90
BATTLELEISLE INCL. DATA 1 & 2	39.90
PANZERGENERALER	39.90
BATTLEBROS. INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	29.90
BATTLELEISLE - 24 HATTEN DES IMPERIALS K.D.	29.90
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29.90
BEAVIS & BUTT-HEAD SCREENSAVER	29.90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	29.90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	29.90
BINGI KOMPL. DT.	29.90
BIOFORGI GOLD KOMPL. DT. *	29.90
BIOFORGI MISSIONS KOMPL. DT. *	29.90
BITMAP BROTHERS - IMITATION KID CODS	29.90
CADAVRE / M. JACKETS / XENON	29.90
SPEEDBALL II DT. ANL.	59.90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	65.90
BLITZKRIEG	19.90
BLOD DT. ANL.	49.90
BRANDAD 13 KOMPL. DT.	59.90
BRETT HULL HOCKEY II DT. ANLEITUNG	79.90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69.90
BUREAU 13	29.90
BURIE IN TIME - JOURNEYMAN II	39.90
BURNING STEEL & MISSION 1 - 3 KOMPL. DT.	49.90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39.90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	39.90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	59.90
BUZZ ALDRIN SPACE INTO SPACE	24.90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85.90
CAMPAIN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39.90
CARRIBAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	89.90
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
CAR DRIVER - STORMO - 2. BUNDLE	15.90
CHLX - INKL. 2/LOTUS	29.90
RUSADE - MIERE MANAGER 2	29.90
CHIEF STEP 3000	29.90
CHEVY ESCAPE FROM FS KOMPL. DT.	79.90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 - only	39.90
CIVILIZATION	35.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. DOM / MANI MAN.	99.90
INDIANA JONES / MONKEY LAND KOMPL. DT.	39.90
WINE KOMPL. DEUTSCH MICROPROSE	39.90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69.90
COLONIZATION KOMPL. DT.	49.90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	49.90
COMMAND & CONQUER ENGLISCHE VERS.	89.90
COMMAND & CONQUER KOMPL. DT.	89.90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85.90
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	99.90
COVER GIRL STRIP POKER	29.90
CRAZYBROS. - DOORS & WINDOWS	29.90
CRUSADERS - GREENWOLD KOMPL. DT.	29.90
CRUSADERS, NO REMORSE KOMPL. DT.	85.90
CYBERMAGE - DARKLIGHT AWAKENING - K.D. *	89.90
CYBERSPEED DT. ANL.	29.90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29.90

CD ROM Programme

DARK SUN II DT. ANL.	39.90
DARK UNVERSE KOMPL. DEUTSCH	29.90
CAS SCHWARZE AUGEN (DSK) KOMPL. DT.	29.90
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	29.90
DAWN PATROL	29.90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION II - KOMPL. DT.	35.90
DEATHKEEP AD & DT. ANLEITUNG *	69.90
DER CLOU INKL. PROF. SCENERY KOMPL. DT.	29.90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	89.90
DER MEISTER KOMPL. DT.	29.90
DER REIDER KOMPL. DT.	29.90
DESCENT DT. ANLEITUNG	39.90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	99.90
DIE PRINZEN - INTERACTIVE	85.90
DIE VERBRUCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49.90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH *	89.90
DISCOWORLD DT. ANL.	29.90
DOGFIGHT DT. HANDB.	19.90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - KOMPL. DT.	29.90
DRAGONS PHERIE DT. ANL.	29.90
DREAMWEB	29.90
DRUIDS DAEMONDS OF THE MIND	29.90
DUMONT REISEFUEHR. "PARIS" KOMPL. DT.	29.90
DUMONT REISEFUEHR. "VENEDIG" KOMPL. DT.	29.90
DUNE II & LURE OF TEMPTRESS	29.90
DUNE I KOMPL. DT.	29.90
DUNE II BATTLE ARAKIS - KOMPL. DT.	29.90
DUNGEON MASTER II KOMPL. DT.	29.90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ II) DT. ANL. *	59.90
EMPIRE OF LUXE II - ART OF WAR -	69.90
ENDORFUM DT. ANLEITUNG *	59.90
ENTOMORPH - THE PLAGUE -	79.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	45.90
F14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	39.90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	29.90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	99.90
FANTASY FEST COLI. INC. DUNGEON HACK	29.90
STRONGHOLD: UNLIMITED ADVENTURES.	39.90
FANTASY EMPIRE	39.90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	79.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	39.90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85.90
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49.90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	29.90
FLIGHT COMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79.90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	79.90
FLIGHT PACK II INKL. 119 STEALTH FIGHTER	29.90
FLUGSIMUL. 5.1 KOMPL. DEUTSCH	49.90
FLUGSIMUL. 5.1 SCENERY HAWAII	49.90
FLUGSIMUL. 5.1 SCENERY EUROPE I (BAO)	35.90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	39.90
FRANKENSTEIN - INTERVIEW *	29.90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29.90
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	49.90
FUZZY WORLD - MINIGOLF - DT. ANLEITUNG	29.90
GADGET	29.90
GAMEKIT COLLECTION INCL. ELITE 2	29.90
FRONTIER/PROJECT NOMAD HUMANS	29.90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29.90
GONE FISHIN'	39.90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	29.90
HARDBALL 4	29.90
HARDBALL 5	29.90
HATTRICK IRIKONJI KOMPL. DT.	29.90
HAWKING - ALIZE (GESCHICHTE DER ZEIT) KOMPL. DT.	29.90
HAYDEN - AUF DEN SPUREN VON - KOMPL. DT.	59.90
H.E.L.L. KOMPL. DT.	29.90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	79.90
HENXEN & ALLEN	29.90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DT.	29.90
H.O.C.T.A.N.E. DT. ANL.	29.90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	39.90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL. DT.	39.90
HOLLYWOOD SAGA KOMPL. DT.	35.90
HOT NEWS 2	29.90
HUGO II alle neuen Levels KOMPL. DT.	79.90
HUMANS 1 & 2	29.90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	29.90
INDIANA JONES - ADVENTURE KOMPL. DT.	29.90
INDY CAR COMPIATION INKL. TRACK PACKS	29.90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	29.90
INDY CAR RACING II DT. ANL. *	24.90
INFERNO	29.90
IRON ASSAULT	29.90
IRON HELIX DT. HANDB.	29.90
ISHAR TRILOGY 1-3	29.90
IT CAME FROM THE DESERT - II SPIELE	29.90
JAGGED LUNACE KOMPL. DT.	29.90
JORDAN IN FLIGHT CLASS.	29.90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	29.90
JUNGLE STRIKE	29.90
JURASSIC PARK	29.90
KASER DE LUKE KOMPL. DT.	29.90
KIN - QUEST 1-6 COLLECTION	29.90
KING QUEST 7 - INCL. MAUSMATT	29.90
KYRKO AND DIEBE DER NACHT KOMPL. DT.	29.90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	29.90
KLUCK'N PLAY KOMPL. DT.	29.90
KNIGHTS OF KENTAR KOMPL. DEUTSCH	89.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35.90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	65.90
KYRANIA 1 - HAND OF FATE	39.90
KYRANIA 2 - MALCOM'S REVENGE - KOMPL. DT.	85.90
L-2ONE	85.90
LANDS OF LORE DT. ANL.	39.90
LARRY I - 6 COLLECTION DT. ANL.	39.90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	29.90
LEGEND OF KYRANIA & HOOK	29.90
LEISURE SUIT LARRY I INKL. MAUSMATT	29.90
LE LOUVRE - GEMALDE & PALAST - KOMPL. DT.	95.90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	29.90
LINKS 386 INKL. SCENERYS	49.90
OGSHILL DUBBS DREAD *	29.90
COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	29.90
186 SCENERY DEVILS ISLAND	49.90
186 SCENERY PRAIRIE DUNE	49.90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79.90
LODERUNNER	39.90
LOST EDEN KOMPL. DT.	29.90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	79.90
LUCAS ARTS ARCHIVE - INKL. INDIANA JONES 4	29.90
SAM & MAX / REBEL ASSAULT / DT. O. TENTACLE	69.90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4	29.90
DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79.90
MAD NEWS INCL. EXTRASLATS KOMPL. DT.	89.90

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 • Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 Fax 0 27 63/20 31
Mo. - Fr. 9.00 - 17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : oS = DM x 8

CD ROM Programme

MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS.	69.90
STERNENSCHEIBE BATTLESLIDE 2 KOMPL. DT.	69.90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	89.90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORDS II DT.	59.90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49.90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	54.90
MARCO POLO KOMPL. DT.	59.90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN	29.90
AL QADIM I - RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79.90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	45.90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	39.90
MECHWARIOR II - CLANS - KOMPL. DT.	85.90
MEGA RACE	29.90
MERPHIST GENIUS 2.0 DT. HANDB.	29.90
MERPHIST SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	29.90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	29.90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	29.90
MONEY LINE INCL. BOSEANALYSE KOMPL. DT.	44.90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39.90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DT.	39.90
MONOPOLY WESTWOOD. DT. ANL. *	79.90
MONY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39.90
MYST KOMPL. DT.	29.90
NAPOLIONICS INKL. AUSTRALITZ	19.90
BORODINO & WATERLOO	19.90
NASCAR TRACK PACK	29.90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	29.90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	29.90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	29.90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99.90
NETWORKER KOMPL. DT.	29.90
NHL ICEHOCKEY 94 CLASSICS	29.90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99.90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	29.90
NORTH & SOUTH	29.90
OLDTIMER KOMPL. DT.	29.90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	29.90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69.90
PANZERGENERAL 2 *	79.90
PATRIZER KOMPL. DT.	29.90
PGAS - GAMES (DOPPEL-CD)	29.90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29.90
PEGASUS WINDOW *	29.90
PERFECT GOLF II DT. ANL.	29.90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	29.90
PGA TOUR GOLF 96 DT. HANDBUCH	89.90
PHANTASIA MAGORIA	29.90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	29.90
PINBALL WORLD INCL. WINDOWS DT. ANL.	69.90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69.90
PITFALL MAYAN ADVENTURE (WIN 95) K. DT.	85.90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	29.90
PLANER MANAGER 2	29.90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	89.90
POLICE QUEST 3 DT. ANL.	29.90
POLICE QUEST COLLECTION	29.90
POOL CHAMPION *	69.90
POPUL - 2 PERFORMER (CLASSIC) DT. ANL.	29.90
POWER PACK INKL. MAD TV REINER	29.90
DER PLANER KOMPL. DT.	69.90
POWERHOUSE V.1.2 - SIMULATION KOMPL. DT.	29.90
POWER UP COMPI. INKL. PIRATES GOLD / FORMULA	29.90
ONE OF THE 1000 STARS 3 DT. ANL.	19.90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	29.90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	29.90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT.	29.90
PRIVATEER - SIC - DT. ANLEITUNG	29.90
PRO CYCLESPL. ADGE	29.90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69.90
PSYCHO PINBALL DT. ANL.	29.90
O.P.O.P. KOMPL. DEUTSCH	29.90
QUANTUM JUMP	29.90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79.90
RAILROAD TYCOON DE LUXE	34.90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATT	29.90
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET - DT. ANL.	45.90
REBEL ASSAULT INKL. DT. DT. DT. DT.	29.90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATE.	85.90
RED GHOST KOMPL. DT.	89.90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR	14.90
RETRIBUTION	24.90
REUNION	29.90
RIDDLE III MASTER LU DT. ANL.	69.90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24.90
ROAD WARRIOR DT. ANLEITUNG	29.90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	29.90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	19.90
SLIABLE CLASSIC FUN - DT. ANL.	49.90
CREAMBALL DT. ANL.	59.90
SEAWAR DT. ANL.	29.90
SEA. IOLI. SSN 21 KOMPL. DT.	29.90
SEVEN WEAPONS OF LUTWAFEE INKL. SCEN.	29.90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL KOMPL. DT. ANL.	24.90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. *	79.90
SHADOWCASTER KOMPL. DT.	15.90
SHINY - 2. BUNDLE	89.90
SHELL SHOCK DT. ANLEITUNG *	29.90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES (CLASSIC)	29.90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	39.90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79.90
SILENT KILLER	29.90
SIM BOX INCL. DER PLANER, MAD TV, -	49.90
RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH	49.90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49.90
SIM CITY - CD COLLECTION KOMPL. DT.	29.90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24.90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49.90
SIM ISLE - MAXIS	79.90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49.90
SIM TOWER / WINDOWS DT. ANL.	69.90
SIM TOWN KOMPL. DT.	29.90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35.90
SIMON THE SORCERER II KOMPL. DT.	79.90
SKINS GOLF - AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	29.90
SLURPSTAMP 5000 DT. ANLEITUNG	39.90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69.90
SPACE HULK CLASSICS	29.90
STAR TREK MARINES KOMPL. DT.	29.90

CD ROM Programme

SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69.90
SPACE QUEST 6 - SPINAL FRONTIER KOMPL. DT.	29.90
SPECIAL FORCES DT. ANL. 3.5"	29.90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER	29.90
PGA TOUR GOLF 95 CDM. ONE *	29.90
STARCRUSHERS KOMPL. DT. INCL. DATA	29.90
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHAUSGABE	29.90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99.90
STAR TREK 25TH ANNIV. COLLECTORS EDITION	99.90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	99.90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL. DT.	99.90
STAR TREK NEXT GENERATION TECHN. MANUAL	99.90
STAR TREK Q.M.I. 1.2.1.1 A	99.90
STARLUSTR SUPER EDITION DTANL	99.90
STARLORD KOMPL. DT.	99.90
STEEL PANTHERS 3.5"	99.90
STEEL PANTHERS 3.5" - USA INKL. SAP KOMPL. DT.	99.90
STONEHEP KOMPL. DT. INTERPLAY *	99.90
STRIKE COMMANDER CLASSIC 3.5" DT. ANL	99.90
SU-27 FLANKER	69.90
SUBWAR 2050 INKL. SCENARIO KOMPL. DT.	79.90
SUKHOI SU-27 KOMPL. DT. *	79.90
SUPERKARTS	99.90
SUPER TETRI - plus 50 GAMES	99.90
SYNDICAT PLUS 3.5" SICI DTANL	99.90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	99.90
TALISMAN KOMPL. DETTING	79.90
TANK COMMANDER KOMPL. DT.	79.90
TERMINAL VE 3.5" DTANL	99.90
TERMINAL VE 3.5" - VOLLVERSION DT. ANL	99.90
TERMINAL VE 3.5" - SUPERMACHINQ. KOMPL. DT.	99.90
THE 16-BIT 2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79.90
THE DIG - LUCAS ARTS -	99.90
THE HIVE WIN/95	65.90
THE RAVEN PHX 3.5" DT. ANL	99.90
THE UNDERCAGE 3.5" SICI	99.90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION INGL./UPDATEF	79.90
117 - PINBALL - DT. ANL	79.90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85.90
TIME GUN 3.5" KOMPL. DT. *	99.90
TORNADO INKL. OPER. DESERTSTORM	19.90
TOTAL DISTORTION	99.90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	99.90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	99.90
ULTRACON 3.5" KOMPL. DT. *	65.90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	99.90
ULTIMATI BOW BLOWS DTANL	99.90
ULTIMA UNDERWORLD X INKL. CLASSIC	99.90
UNDER A HILING MOON DT. ANL	99.90
US NAVY FIGHTERS 1.2.1.1.1 KOMPL. DT.	99.90
US NAVY FIGHTERS MARINE FIGHTERS K.D.	99.90
U.S.S. - FIONDOROUGH KOMPL. DT.	99.90
VINYL GODDESS - ROM MARS DT. ANL	99.90
VISTA PRO 3.5" KOMPL. DT. *	99.90
VOLGAS KOMPL. DT.	99.90
VOODOO LOUNGE - ROLLING STONES	99.90
WACKY WHEELS OF LUXE DT. ANL	99.90
WARCRAFT 3.5" INKL. DARKNESS - K. D.	89.90
WARGAME COLLECTION -SSI-	79.90
WARHAMMER - FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. *	79.90
WARLORDS III DELUXE	99.90
WARRIORS DT. HANDBUCH	24.90
WARRIORS DT. HANDBUCH 1.2.1.1.1 STARS DT. ANL *	24.90
WARRIORS VS COMANCHE KOMPL. DT.	79.90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	69.90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE	89.90
WHEELS OF WOOD 3.5" & 2.000 Z.2 DT. VERSION	29.90
WHILES VOYAGE 3.5" DIE UBERMACHT 3.5" DT.	85.90
WIAL-KATAGABE-DOPPEL-CD 95/96 C.A.	45.90
1.2. GIGABYTE. DEMOS, VIDEOS, ETC.	DM 5.99
WIE EIN CIGARETTE RAUCHEN. DUNKLERTUM K.D.	45.90
WILL LEMKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.69.90	69.90
WINGS ARMADA DT. ANL	35.90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29.90
WING COMMANDER 2.000 Z.2.1.1.1 DT. ANLEITUNG-	99.90
WING COMMANDER 2.1.1.1.1 KOMPL. DT.	99.90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. *	109.90
WING OF GLORY DT. ANL	109.90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99.90
WIPER HAVEN 3.5" KOMPL. DT. *	99.90
WORMS KOMPL. DEUTSCH *	75.90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95) *	99.90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP I/O 2.0 K.D.	49.90
X-COM: COLLECTORS EDITION KOMPL. DT.	79.90
X-COM: BATTAP BROTHERS DT. HANDB. *	79.90
ZOOP DT. ANL	69.90

Heiße Reifen, kühle Rechner

Formel 1 ist in aller Munde, Racing-Games gibt's auch zuhauf, und jetzt darf man sich auch als Manager in der Welt der heißen Flitzer profilieren.

Nachdem Michael Schumacher ein weiteres Mal die Formel-1-Weltmeisterschaft gewonnen hat, steigt das Interesse am Motorsport in Deutschland gewaltig. Viele Renn- und Kart-Simulationen sind in letzter Zeit auf den Markt gekommen, aber der **Grand Prix Manager** von Microprose schaut statt auf die Fahrer einmal auf das Personal in der Boxengasse. Es geht, wie der Titel schon vermuten läßt, nicht darum, mit schnellen Wagen um die Ecken zu fegen, sondern man soll seine Fähigkeiten als Manager eines Rennteams unter Beweis stellen.

Die Qual der Wahl

Anders als im richtigen Leben muß man nicht auf Angebote von Rennställen warten, sondern hat die große Wahl zwischen allen bekannten Formel-1-Teams. Auch der Gründung eines Newcomer-Teams steht nichts im Weg.

Ist die Entscheidung für das richtige Team erst einmal gefallen, müs-

Tuning am Fahrzeug ist extrem wichtig

links unten: Das Team wartet auf Anweisungen

ganz unten: Die heißen Flitzer rollen über den Kurs

Im Windkanal beobachtet man den Erfolg der Tüfteleien

sen Fahrer, Motoren und Zubehör eingekauft werden. Wer ein Traum-Team zusammenstellen will, zum Beispiel mit Michael Schumacher, Damon Hill und Nigel Mansell, muß dafür schon ordentlich tief in die Tasche greifen.

Doch selbst die Top-Fahrer stehen ohne gutes Material und vor allem ohne ein eingespieltes Team auf verlorenem Posten. Daher gilt es außerdem, möglichst gute Verträge für Reifen, Sprit und Mitarbeiter auszuhandeln. Auch Testfahrten vor Beginn der eigentlichen Saison sind dringend angeraten, damit der Wagen nachher überhaupt durchs Ziel kommt.

Haste mal'n Sponsor?

Der Formel-1-Zirkus verschlingt Unsummen an Geld! Damit sich die Firmen diesen teuren Spaß überhaupt leisten können, sind Sponsoren und Merchandising nötig. Je besser das eigene Team in der Wertung steht, desto mehr Geld kann man den Sponso-

Einmal Sauber sein

Der Grand Prix Manager ist so gut wie fertig. Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe ließ allein der Sound noch auf sich warten. Den wollten wir auf jeden Fall noch hören, bevor wir uns in der Wertung festlegen. Eins steht jetzt schon fest: Eine enorm spannende Aufgabe wartet hier auf gewiefte Wirtschaftsstrategen mit Hang zum Motorsport. **Stefan**

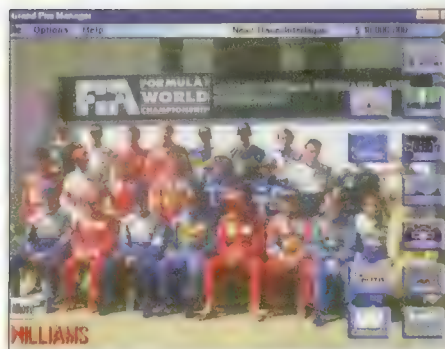
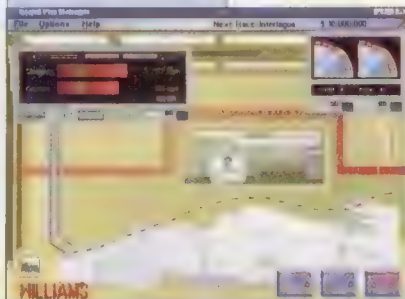
ren für Werbung aus dem Kreuz leihen. Ein Emblem, das auf die Schulter gepappt wird, bringt rasch 50.000 Mäuse, für einen Aufkleber auf der Seite des Fahrzeugs müssen Werbetreibende gleich mit 150.000 Bucks rüberkommen. Auch ein Püppchen von Schumacher kann als Merchandising-Produkt zur reinsten Goldquelle werden. Doch wer Geld kassieren will, muß dafür jeweils entsprechende Leistung bringen, sonst verlieren die Sponsoren rasch das Interesse, und die schier unerschöpflichen Geldquellen versiegen plötzlich.

Bau'n wir mal

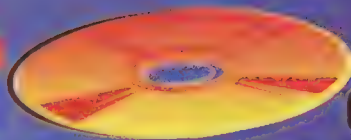
Wer kein Geld in die Entwicklung neuer Techniken setzt, ist im Formel-1-Sport ziemlich schnell am Ende der Rangliste angekommen. Daher muß man sein Team nicht nur am Rennwagen arbeiten lassen, sondern auch genug Zeit (und Geld) in die Entwicklung neuer Teile stecken. Die zur Verfügung stehenden Entwicklungsressourcen dürfen zwischen den verschiedenen Teilen des Fahrzeugs aufgeteilt werden. Außerdem kann man neue Techniken auch einkaufen.

Damit der Wagen auf den unterschiedlichen Strecken vernünftig läuft, sollte man auf jeden Fall genügend Testläufe absolvieren. Auch Tests im Windkanal sind sehr empfehlenswert, wenn man mehr über die optimale Einstellung der Spoiler erfahren möchte. Bis zu 40 Saisons kann die Karriere als Chef eines Rennstalls verfolgt werden - vorausgesetzt, man kann in diesem teuren Geschäft die Pleite lange genug vermeiden.

ag



TRONIC's Bazar



shopping
on cd-rom



Buzz Aldrin's Race into Space

Buzz Aldrin's Race into Space ist eine Simulation der größten Abenteuer der Menschheit: Drei Wettrennen vom Mond zum Jupiter durch das Weltall. Dank digitalisiertem Material von Raketenstarts, Weltraumstationen, Mondlandungen und Astronauten wird für jede Wettrennen-Mission mitgemacht. Über 300 Weltraum-Missionen, über 1000 historische Fotos, komischer Soundtrack und Wundermusik.

CD-ROM

29,95



Flight of the Intruder

Ein Luftkampfspiel der Militärstrategen auf der Basis realer militärischer Konflikte der Vergangenheit.

CD-ROM

19,95

Ambush

Für Strategiewerke und Fantasyfans gleichermaßen interessant. Beragerung, Hinterhältigkeit, Schurken und Schwächken müssen innerhalb der spannenden Märchenabenteuer rüdig eingesetzt werden. Erleben ein Strategievergnügen für Abenteuerfreunde.

CD-ROM



19,95



Silent Service II

Erleben spannendes U-Boot-Spektakel. Beweist eure Geschicklichkeit als Kommandant eines mächtigen U-Boots in verschiedenen gefährlichen Situationen.

CD-ROM

19,95



Stunt Driver

Eine ganz andere Art des Autorennens. Herzklappen ist angesagt, wenn ihr am Bildschirm das ausprobiert, was ihr Euch im realen Leben aus Angst vor Bleischäden nicht traut.

CD-ROM

19,95

ANGEBOT DES MONATS

Riesengroßer
Bilderkalender
für 1996



Mit zwölf tollen Fantasy-Bildern aus dem Hause Software 2000.

29,90

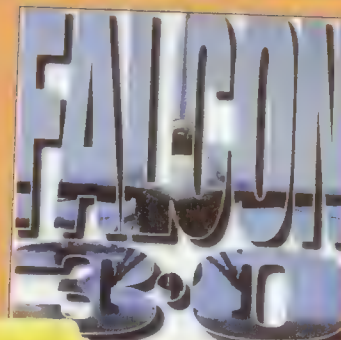
Weitere Angebote finden
Sie auf der Heft-CD

Falcon 3.0

Euer Geschwader erwartet Euch! Fliegt die F-16 an drei explosiven Kampfschauplätzen: Panama, Kuwait oder Israel, oder nehmt an einer Kampfausbildung über der saudischen Wüste teil. Über Modem könnt ihr auch einen Zweikampf mit einem Freund austragen!

CD-ROM

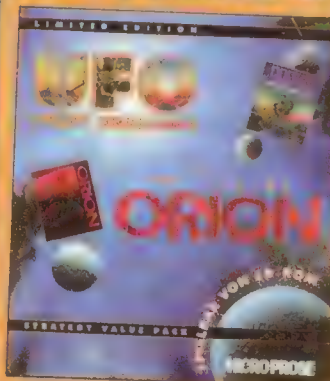
39,95



PLUS

FALCON 3.0
MICROPROSE

Ufo & Master of Orion



Master of Orion: Greift mit Eurer Zivilisation nach den Sternen! Das ist eure Chance, ein Imperium zu errichten, das einmal die gesamte Galaxis umspannen wird. Imperien im Weltraum.

Ufo-Enemy unknown! Befiehlt die Streitkräfte der Erde im Kampf gegen den außerirdischen Terror. Eine Begegnung der beängstigenden Art.

CD-ROM
zusammen nur

49,95

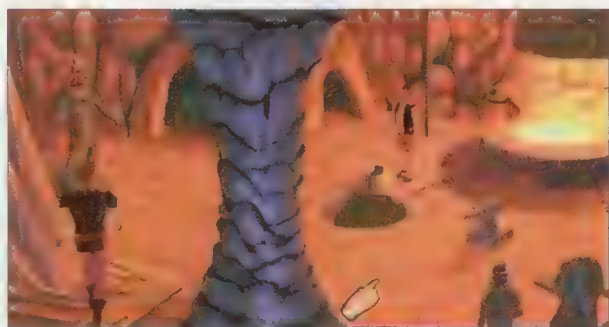
Hier beginnt das Abenteuer:
Der Wohnraum von Alex

Gefangen im Untergrund



Talisman
PREVIEW

Ein Adventure im Rollenspielambiente mit jeder Menge Magie und Dämonen kommt in diesen Tagen aus dem Hause Software 2000. Die Welt Thurania lädt wagemutige Spieler zu bunten Abenteuern ein.



Die Statuen in diesem Raum sollte man nicht für immer kopflos lassen

S

tory, Sound und Grafik vom neuen Software-2000-Adventure **Talisman**

machen einen guten Eindruck. Der erste Blick läßt auf einiges hoffen, zumal schon die Hintergrundgeschichte Spannung bietet.

Der schwarze Magier Merrox hat ein Dimensionstor zu einer anderen Welt geöffnet und so dem Dämonenlord Azabaaleph Zutritt zur Welt Thurania gewährt. Kaum hat der Oberbösewicht das Ufer gewechselt, entbrennt auch schon ein erbitterter Krieg zwischen den Kreaturen des Dämonen und den Menschen. Die einzige Möglichkeit, das Tor wieder zu schließen, besteht darin, die drei Teile eines zerbrochenen magischen Diamanten zu vereinen und die Kräfte des Steins durch einen weißen Magier bündeln zu lassen.

Alex, der Enkel eines mächtigen weißen Zauberers, wird bei einem Überfall der Dämonen von den plündernden Golanern, einer unterirdisch lebenden Menschengruppe, verschleppt und großgezogen. Die Golaner stellen sich nach einiger Zeit als Kultisten heraus und planen unter der Herrschaft des egoistischen Shakaan ein Menschenopfer. Alex soll als Sonnenkind geopfert werden.

Der Spieler soll nun Alex aus dieser mißlichen Lage befreien und die drei Teile des magischen Steins finden, um das Dimensionstor schließen zu können.

Gesteuert wird Alex mit dem Mauszeiger. Führt man mit ihm über



Das Herren-WC. Unten rechts ein Plumpsklo wie an der französischen Autobahn

ein Objekt, das in irgendeiner Form betrachtet, benutzt oder angewendet werden kann, dann wird der Name des Objekts eingeblendet oder angesagt. Ein Mausklick, und es öffnet sich ein Fenster, in dem maximal vier verschiedene Handlungsmöglichkeiten bereitgestellt werden.

Äußerst liebevoll und detailreich sind die verschiedenen Schauplätze gestaltet. Hintergrundgrafiken in satten Farben schaffen eine Menge Atmosphäre, allerdings machen die Figuren im Vergleich einen etwas kantigen und blassen Eindruck -

obwohl sie zum Teil über ein gewaltiges Bewegungspotential verfügen.

Der Sound wird vor allem von einer sehr gut ausgeführten Sprachausgabe im Stil von Märchenhörspielen getragen. Dabei waren offensichtlich Profisprecher am Werk. Alles paßt zum Geschehen und wird nur auf Wunsch auch in Textform auf dem Bildschirm eingeblendet. Selbstverständlich kann man die gelegentlich andauernden Monologe auch vorzeitig abbrechen, wenn man sie schon einmal gehört hat.

Der Schwierigkeitsgrad des Adventures wird wohl etwas höher angesetzt sein. Trotz zahllos vorhandener Objekte füllt sich das Inventory nur mäßig, weil anfänglich kaum etwas aufzunehmen ist. Hoffentlich wird das im fertigen Spiel nicht den Spielspaß mindern, denn schließlich sind es die Erfolgserlebnisse, die den Adventurespaß ausmachen - sie dürfen weder zu leicht noch zu schwer zu erreichen sein.

┘
tri

Klassische Moderne

Adventures im Rollenspielambiente mit Magie und Mittelalter sind in letzter Zeit eher selten geworden. Im Augenblick haben Science-fiction, Horror und Comic die Nase deutlich vorn. In dieser Hinsicht kämpft Software 2000 gegen den Strich und wagt sich mit einer klassischen Story vor, deren Schauplätze aber dennoch nicht einfach das Klischee kopieren. Man darf gespannt sein, ob das Ergebnis hält, was der erste Blick verspricht.

Stefan



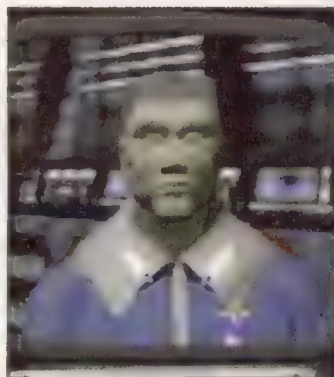
Keine Zeit für Schwätzchen

Wenn man mit seinem Raumkreuzer kurz vor der Abfahrt Alpha Centauri hängenbleibt, weil der Sprit alle ist, sitzt man ganz schön in der Tinte. Besonders peinlich wird es allerdings, wenn man Held ist und eine ganze Kolonie auf die dringende Errettung vor außerirdischen Invasoren wartet.

Keine Frage, bei Software 2000s neuem Space-Shooter stand Wing Commander Pate. Was da für Deutschland von Wild Bill Stealys neuem Softwarehaus I-Magic eingekauft wurde, unterscheidet sich natürlich in einigen grundlegenden Punkten vom Kult-Vorbild und bringt dafür einige andere interessante Elemente ins Genre. Auf hollywoodreife Filmszenen, Mark Hamill und eine Multi-CD-Sammlung wurde bewußt verzichtet. Neu ist hingegen der strategische Touch, bei dem sich ambitionierte Star Ranger genau überlegen müssen, ob die Tankfüllung noch für ein kleines Schamützeln mit feindlichen Space-Piraten reicht.

Karten & Action

Der Held gehört einer galaktischen Polizeitruppe an, die in gewisser Weise an die kanadischen Mounties erinnert. Diese berittenen Elitepolizisten



Alles Roger, Ranger – oder ist der Tank schon wieder leer?

müssen ihren Dienst in einem ziemlich großen Land mit verhältnismäßig wenigen Einwohnern verrichten. Ebenso müssen Star Ranger viele Entscheidungen allein treffen, weil das Weltall groß ist und nicht immer nachgefragt werden kann. Ausgerüstet mit einem flinken, gut bewaffneten Raumschiff, gilt es, in diversen Sektoren der Galaxis Recht und Ordnung zu sichern. Hier treiben Piraten ihr Unwesen und bereiten ehrlichen Siedlern Schwierigkeiten.

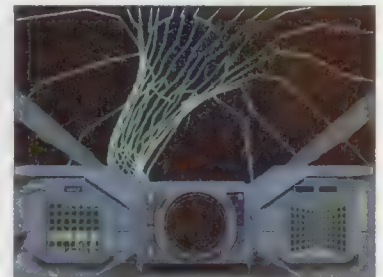
Obwohl kurze, kaum erwähnenswerte Render-Videos so eine Art Backgroundstory zu erzählen versuchen, teilt sich das Spiel eigentlich in zwei einfache Phasen:

1. Finde die Feinde und sieh zu, daß dir der Sprit nicht ausgeht.
2. Knall sie ab und sieh zu, daß du nicht dabei draufgehst.

Routenplaner

Bevor sich der Ranger an die Säuberung seines Sektors macht, gilt es erst mal, auf der taktischen Karte die Feinde zu lokalisieren und eine spritgünstige Flugroute auszuknobeln. Im Gegensatz zu herkömmlichen Games des Genres sind die Feinde nicht so blöd, einer nach dem anderen vor die Helde flinte zu fliegen. Nein, so ein Raumsektor ist eine weitläufige Sache, und es kracht an allen Ecken und Enden. Mit der Maus werden Entfernung und voraussichtlicher Spritverbrauch bis zum potentiellen Gegner berechnet und NAV-Points gesetzt. Dann klappt man per Warp-Antrieb die NAV-Points ab und liefert sich ein heftiges Shootout mit den Gegnern. Wer sich

dabei zuviel vornimmt und mit einem halbvollen Tank und angekratzten Schilden mal eben der feindlichen Armada zeigen will, wo der Hammer hängt, der wird von diesem Einsatz nie zurückkehren.



Ein Abstecher ins Grüne

Im Hires-Modus läuft das ganze ziemlich ruckelig, wenn man nicht über die nötige Rechnerkapazität verfügt, sieht dafür aber toll aus. Der Standard-VGA-Modus bietet flinkes Gameplay, wobei allerdings gewaltige Abstriche bei der Grafik gemacht werden müssen. Star Rangers verfolgt einen interessanten Weg, aber irgendwie scheinen die guten Ideen nicht richtig zu Ende gedacht worden zu sein. Für Genrefans ist das Spiel allemal einen Versuch wert.

tom



Im Fadenkreuz des Rangers

SPIELFELD

Star Rangers

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeedlaufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
 	 	

Was uns auffiel:

- + mehr Tiefe durch Strategieelemente
- + Support für viele Joysticks
- keine Hardwareanforderungen
- keine multiplayer-Option

Hersteller: Software 2000 Preis: ca. 100 DM

Blech wech!

Neue Ideen braucht das Land. Von Altmeister Psygnosis ist jetzt eine Rennsimulation herausgekommen, bei der die Zielflagge relativ unwichtig ist. Viel wichtiger ist es, die Gegner zu zerdellen, und das macht einen Riesenspaß.

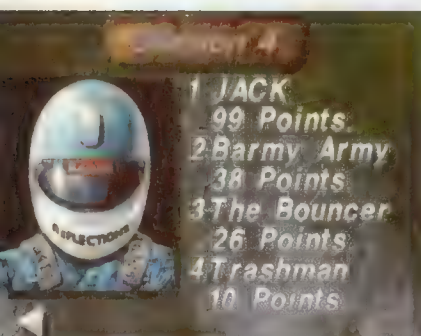


Crash auf dem Speedway – ein Schauspiel ohne gleichen

Der Bowl: Auf dieser Asphaltfläche gehen die heftigsten Rennen ab



Die Rankings im Championship-Mode spornen zu besseren Leistungen an



Von der Kunst, eine Gerade zu fahren

Zerstörungswut

Zugegeben, ich bin ein wenig voreingenommen, denn einen Tag vor der PC-Version flatterte die Playstation-Version auf den Redaktionstisch. Eine Nachtaktion mit zwei vernetzten Playstations zwischen Amtdt, Thomas und mir ließ die PC-Version etwas schlechter aussehen – grafische Abstriche und statt 20 Fahrzeugen nur 16. Trotzdem ist Destruction Derby auch für den PC unbedingt zu empfehlen. Autofreaks werden es heiß und innig lieben.

Marcus

Darauf haben Nascar-Buchpiloten lange gewartet: Endlich gibt es ein Rennspiel, bei dem möglichst viel Schrott produziert werden muß. Destruction Derby von Psygnosis bringt diesen Spaß jetzt für den PC. Als erstes fallen die zahlreichen Optionen ins Auge: haufenweise Rennmodi und Voreinstellungen. Standardoptionen wie einstellbarer Schwierigkeitsgrad etc. fehlen natürlich auch nicht.

Nur in Sachen Strecken zeigt sich das Programm ein wenig dünn bestückt. Gerade mal ein halbes Dutzend extrem kurzer Rundkurse steht zur Verfügung. Ein verzeihbarer Fehler, denn den meisten Spaß gibt es eh in der Bowl – einer runden Asphaltfläche, auf der die 16 Fahrzeuge gegeneinander antreten. Außerdem stehen Rundkurse mit und ohne Kreuzungen an.

Was dem Spielspaß wirklich zugeht, ist die Fahrzeugphysik, die sich je nach Beschädigungsgrad ändert. Dazu ist der Wagen in sechs Zonen aufgeteilt. Rammelt der Gegner dem eigenen Wagen zu oft ins Heck, ist es mit dem Heckantrieb Essig, die Fahrgeschwindigkeit sinkt ungemein. Auf Reifenhöhe heißt ein Treffer zuviel, daß die Lenkung austickt. Schlimm wird

es bei der Motorhaube. Dort steht bei zu vielen Treffern das ultimative Aus durch Motorschaden an. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand informiert den Spieler über die Schadensausmaße.

Ziel in den meisten Rennen ist es, den Gegner so anzuschleichen, daß er sich dreht. Eine 90-Grad-Drehung bringt zwei Punkte, ein Vollkreis dagegen satte 10 Punkte.

Wer sich mit dem Crash-Derby nicht so richtig anfreunden kann, für den steht ein klassisches Stock-Car-Rennen bereit. Dort sollte man schon ins Ziel kommen. Punkte für Dreher gibt es dabei aber nicht.

Um die Motivation über lange Zeit zu sichern, haben die Programmierer einen Ligamodus eingebaut, bei dem jeweils der Erste in die nächsthöhere Klasse aufsteigt.

Die eingebaute Netzwerkoption ist übrigens unbedingt zu empfehlen.

Grafisch sieht das Ding recht gut aus und läuft sogar auf einem 486/66 brauchbar.

Der Sound unterstützt die Action bestens – lärmende V8-Motoren ohne Schalldämpfer haben eben das gewisse Etwas. Coole Aktionen werden treffend und halbwegs abwechslungsreich von einem Sprecher aus dem Off kommentiert.

Geschmackssache ist die Musik. Wer nicht auf Techno steht, wird schnell die Audiooptionen aufsuchen und der Qual ein Ende bereiten. Der einzig wirkliche Nachteil an dem Game ist die Perspektive. Wer sich gerne ins Cockpit setzt, hat schlechte Karten, denn das Blickfeld ist dann sehr begrenzt.

cus

Bestseller

In England ereignete sich am Erstverkaufstag von Destruction Derby Unmögliches. Das Teil stieg nach nur einem Tag in den Charts auf Platz eins. Das hat es noch nie gegeben!

Destruction Derby

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, (Soundkarte unbedingt empfohlen)

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
		

Was uns auffiel:

- + viele Rennmodi
- + netzwerktauglich
- + viele gute Action auf dem Bildschirm
- gewöhnungsbedürftige Perspektive

Hersteller: Sony/Psygnosis Preis: 120 DM



hier die VGA-Ischlacht. Im Hintergrund ein Looping

Idy - steady - GO!

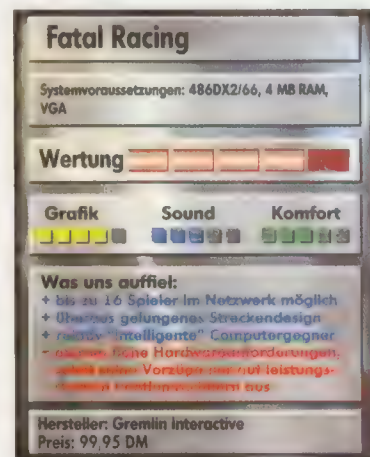
Gremlin etwas gegen 486er? Leider stellt sich bei Facing echter Spielspaß nur einem schnellen Rechnersystem ein. Zum Glück läßt sich auf der Mittelstufe um einiges vermindern, daß auch Besitzer leistungsschwächerer Rechner ans Rennen dürfen. Mein Tip: Pentium-Käufer kaufen sich das Spiel, alle anderen lieber den Pentium.

Thomas

drehung des Gefährts schmerzhaft "upside-down". Fällt der Spieler zu oft auf die Nase oder wird man ein Opfer schlechter Laune der Gegner und vergißt dabei, einen Boxen-Stopp einzulegen, sieht es für das Weiterfahren an einer Spitzenposition schlecht aus. Kurz gesagt: Die Karre explodiert, und der Zeitverlust ist nur schwer wieder gutzumachen. Nach dreimaliger Bekanntschaft mit dem Schrotthändler wird man sogar disqualifiziert. Die schönsten Karambolagen kann man sich nach dem Rennen mit der Replay-Funktion zu Gemüte führen, wobei - wie auch im Spiel - verschiedene Außenansichten möglich sind.

Wo viel Licht ist, ist bekanntlich auch viel Schatten, und den wirft das Game auf all diejenigen User, die "nur" einen 486er-Rechner besitzen. Selbst im VGA-Modus ruckelt es auf einem mit 66 MHz getakteten 486er arg. Wer einen Rechner der oberen Pentium-Klasse zu Hause stehen hat, vermeidet in dieser Hinsicht das Ärgste, aber im SVGA-Modus kann es immer noch zu erheblichem Ruckeln kommen.

tri



PC Spiel 1/96

Netze

ASIM Special	25, 26, 27, 28	14,80 DM
alle 4 für		40,00 DM
PC Spiel Special	1/95, 1/96	14,80 DM
in side online 1/96		5,- DM

PC Spiel 3/95		5,00 DM
PC Spiel 4/95, 5/95, 6/95		9,80 DM
7/95, 8/95, 9/95		7,50 DM
PC Spiel 10/95, 11/95, 12/95		15,- DM
Lösungs-Package 1		15,- DM

PC Spiel 3/95		5,00 DM
PC Spiel 4/95, 5/95, 6/95		9,80 DM
7/95, 8/95, 9/95		7,50 DM
PC Spiel 10/95, 11/95, 12/95		15,- DM
Lösungs-Package 1		15,- DM

CD-ROMs

Online Shareware		29,95 DM
Lands of Love		39,95 DM
Mega Race		34,95 DM
Star Trek 25th		29,95 DM

Gesamtbetrag

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NW-Gebühr 9,00 DM

Angebot des Monats

Hand of Fate	39,95 DM
Falcon 3.0	39,95 DM
Club Dead	99,00 DM
Ufo & Master of Orion	49,95 DM
King's Quest Collection	44,95 DM
The 7th Guest	29,95 DM
A Christmas Adventure	49,95 DM
Eye of the Beholder - III	49,95 DM
Sim City enhanced	29,95 DM
Buzz Aldrin's Race into Space	29,95 DM
Silent Service II	19,95 DM
Flight of the Intruder	19,95 DM
Stunt Driver	19,95 DM
Amblush	19,95 DM
Desert Strike	39,95 DM
Jungle Strike	39,95 DM
To be on top	29,95 DM

CD-ROMs

Online Shareware		29,95 DM
Lands of Love		39,95 DM
Mega Race		34,95 DM
Star Trek 25th		29,95 DM

Gesamtbetrag

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NW-Gebühr 9,00 DM

Siehe unseren Son. und bei Nachbestellungen eine zusätzliche Nachnahmegebühr anfallt (bei Vorbestellung nicht). Nachbestellungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Bei Lieferung erfolgt Schadenersatz nach Vorbestellung für Mehrfachbestellungen und Stornierungen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihren Gültigkeit. Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer US-Identifikationsnummer (für Steuerzwecke).

SPIELFELD

Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

Abowerbung

12 Ausgaben (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 80 DM (europäisches Ausland für 95 DM/Überset auf Anfrage). Die Lieferung erfolgt ab der nächstreicheren Ausgabe.

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Strasse / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax



Widerrufsrecht

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerrufsrecht

Ich will das Abo (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 80 DM (europäisches Ausland für 95 DM/Überset auf Anfrage). Die Lieferung erfolgt ab der nächstreicheren Ausgabe.



(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Garantie

Ich kann den Bezug von PC Spiel jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Gewünschte Zahlungsweise

Bequem und bargeldlos durch Bankbuchung

Geldinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung - zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten - Rechnung abwarten.)

Nur für E-G-Skaver! US-Id.-Nr.:

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

Blech wech

Neue Ideen braucht das Land. Von Altmeister Psygnosis ist jetzt eine Rennsimulation herausgekommen, bei der die Zielflagge relativ unwichtig ist. Viel wichtiger ist es, die Gegner zu zerdellen, und das macht einen Riesenspaß.

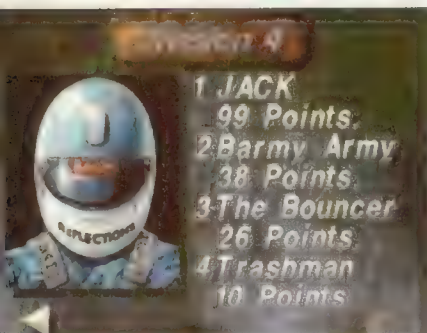


Crash auf dem Speedway – ein Schauspiel ohne gleichen

Der Bowl: Auf dieser Asphalt-scheibe gehen die heftigsten Rennen ab



Die Rankings im Championship-Mode spornen zu besseren Leistungen an



Von der Kunst, eine Gerade zu fahren

Bestseller

In England ereignete sich am Erstverkaufstag von Destruction Derby Unmögliches. Das Teil stieg nach nur einem Tag in den Charts auf Platz eins. Das hat es noch nie gegeben!

PC SPIEL

Zu
ein
vor
Pla
da
mit
zw
liel
ter
un
Tro
au
em
he

spiel
prod
tion
sen
fall
Aug
Vore
wie
etc. f
Na
das
stücl
zend
steh
rer F
gibt
den
Fahr
Auß
und
W
gute
die
grad
sech
der
oft ir
trieb
keit
höhr
die L

BESTELLUNG

☐ **Ja**, liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Datum/Unterschrift

TRONIC'S RAZER



Antwort

TRONIC-VERLAG

Bestell-Service:

Claudia Schott

Postfach 1870

D-37258 Eschwege

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

Antwort

TRONIC-VERLAG

Abonnement-Service:

Anja Frieß

Postfach 1870

D-37258 Eschwege



Teufel im Tank

Es macht Krach, verschmutzt mit seinen Abgasen die Umwelt, fliegt und stürzt hin und wieder mal ab. Nein, ein Flugzeug ist's diesmal nicht, sondern die Rennwagen auf den Strecken von Gremlins FATAL RACING.



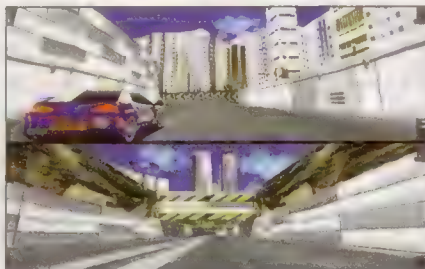
Gleichscheppert's

Motoren heulen auf, Räder quietschen, die ersten Karossen scheppern im Gedränge der insgesamt 16 Wagen aneinander und verlassen ungewollt die Fahrbahn. So heizt man nun über den Asphalt - Schadensanzeige, Tacho und Karte ständig im Blick. Gremlins neuestes Action-Rennspiel **Fatal Racing** weist Features auf, die zu begeistern wissen.

Das Rennen wird mit Sportwagen der Superlative ausgetragen. Die (imaginären) acht "weltbesten" Autohersteller schicken ihre vierrädrigen Kreationen auf die Piste, mit nur einem Ziel:

Sie möchten ihren Wagen an der Spitze sehen. Klar, daß Spieler in einem dieser Top-Sportflitzer Platz nehmen und ihrem Team zum Sieg verhelfen sollen.

Im Hauptmenü von Fatal Racing bleiben, nicht zuletzt wegen der vielen Einstellmöglichkeiten, kaum



Zweisspieler-Action im Split-screen-Modus

Hier die VGA-Pixelschlacht. Im Hintergrund ein Looping

Ready - steady - GO!

Hat Gremlin etwas gegen 486er-Besitzer? Leider stellt sich bei Fatal Racing echter Spielspaß nur auf extrem schnellen Rechnersystemen ein. Zum Glück läßt sich die Detailstufe um einiges verringern, so daß auch Besitzer leistungsschwächerer Rechner ans Steuer dürfen. Mein Tip: Pentium-Besitzer kaufen sich das Spiel, alle anderen lieber den Pentium.

Thomas

Wünsche offen. Die Grafikdetails lassen sich zwecks Geschwindigkeitsoptimierung herunterschrauben, aber wer ohnehin nur 4 MB RAM sein eigen nennt, muß wohl oder übel auf SVGA-Grafiken verzichten. Hat man sich erst mal für einen der acht Wagen entschieden, wählt man zwischen Einzelrennen und dem Tournament-Modus. Wer sich alleine nicht traut oder wem die computergesteuerten Gegner zu lahm sind, der geht im Netzwerk mit bis zu 16 Spielern an die Startlinie. Das Zweisspielerrennen wird mit Hilfe einer Splitscreen-Anzeige ausgetragen.

Beim Streckendesign haben sich die Hersteller wirklich etwas einfallen lassen. Man fährt, teilweise den Bodenkontakt verlierend, durch Steilkurven, Loopings oder auch Spiralen auf insgesamt 16 verschiedenen Tracks. Bei der Sprungschanze sollte man ganz besonders aufpassen. Wird die Geschwindigkeit beim Absprung zu hoch bzw. zu niedrig gehalten, landet man nach der Horizontal-

drehung des Gefährts schmerzlichst "upside-down". Fällt der Spieler zu oft auf die Nase oder wird man ein Opfer schlechter Laune der Gegner und vergißt dabei, einen Boxen-Stopp einzulegen, sieht es für das Weiterfahren an einer Spitzenposition schlecht aus. Kurz gesagt: Die Karre explodiert, und der Zeitverlust ist nur schwer wieder gutzumachen. Nach dreimaliger Bekanntschaft mit dem Schrotthändler wird man sogar disqualifiziert. Die schönsten Karambolagen kann man sich nach dem Rennen mit der Replay-Funktion zu Gemüte führen, wobei - wie auch im Spiel - verschiedene Außenansichten möglich sind.

Wo viel Licht ist, ist bekanntlich auch viel Schatten, und den wirft das Game auf all diejenigen User, die "nur" einen 486er-Rechner besitzen. Selbst im VGA-Modus ruckelt es auf einem mit 66 MHz getakteten 486er arg. Wer einen Rechner der oberen Pentium-Klasse zu Hause stehen hat, vermeidet in dieser Hinsicht das Ärgste, aber im SVGA-Modus kann es immer noch zu erheblichem Ruckeln kommen.

tri

Fatal Racing		
Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA		
Wertung <div style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue);"></div>		
Grafik <div style="display: inline-block; width: 50px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue);"></div>	Sound <div style="display: inline-block; width: 50px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue);"></div>	Komfort <div style="display: inline-block; width: 50px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue);"></div>
Was uns auffiel: + bis zu 16 Spieler im Netzwerk möglich + überaus gelungenes Streckendesign + relativ "intelligente" Computergegner - teilweise hohe Hardwareanforderungen, wobei die Vorzüge nur auf leistungsstärkeren Rechnern auskommen		
Hersteller: Gremlin Interactive Preis: 99,95 DM		

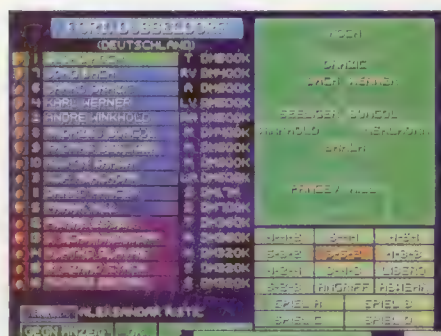


Siegesfeier im Umkleieraum

Fußball ist am schönsten, wenn man selbst erfolgreich mitmischen kann. Wem entsprechendes Talent abgeht, darf sich immer noch im Computerspiel zum Meister aller Ligen aufschwingen.

Elf Pixel sollt Ihr sein

SPIELFELD



Zuerst wird ein Team gewählt. Aber wo bleibt Manga?

A

m Anfang war *Sensible Soccer* – vielleicht die erste Action-Fußballsimulation, deren Spielwitz Fans des Sports wirklich an die Bildschirme fesseln konnte. Ein paar Saisons sind ins Land gegangen, und längst gibt es eine stattliche Anzahl von Mitbewerbern, von denen einige in jeder Beziehung mehr bieten als der Sensible-Veteran. Trotzdem genießt dieser nach wie vor viel Sympathie bei Fans und besitzt bereits jetzt einen dicken Nostalgiebonus, auf den wohl auch die Entwickler mit dem Nachfolger *Sensible World of Soccer* bauen.

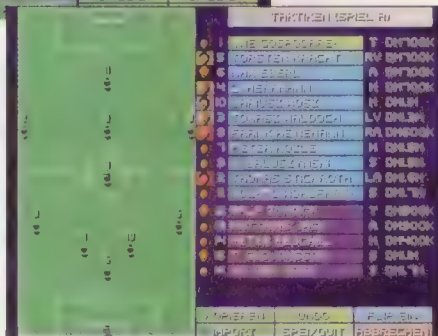
So hat man gar nicht erst versucht, am gewohnten Outfit des Actionspiels etwas zu ändern. Nur werden bei dem neuen Game zwei Spiele in einem geboten, denn eine der umfangreichsten Managementsektionen im Genre sorgt dafür, daß man auch die Jobs am Spielfeldrand (Manager

und Trainer) ausgiebig kennenlernen darf.

Der größte Teil der Fußballwelt wird vom Programm erfaßt: 1400 Vereine, 131 Nationalmannschaften und 24.000 Spieler – alle so, wie sie während der letzten Saison tatsächlich aufgelaufen sind. Aufstrebende Trainer/Manager wählen einen der Clubs (oder gründen einen neuen), und los geht's. Auf dem Weg zur Meisterschaft wartet das komplette Geschäft mit Einkaufsbudget, Transfermarkt, Festlegung der Aufstellung und taktischen Vorgaben sowie dem Zittern am Spielfeldrand, ob die angestrebten Planungen auch wirklich Früchte tragen. Heißsporne wählen deshalb von Anfang an die Position des Spielertrainers mit denselben Aufgaben, aber der Möglichkeit, notfalls selbst aktiv in den Kampf ums runde Leder eingreifen zu können.

Im Match bleibt kein Auge trocken. Dafür sorgen schon die liebevollen Details – kleine Einla-

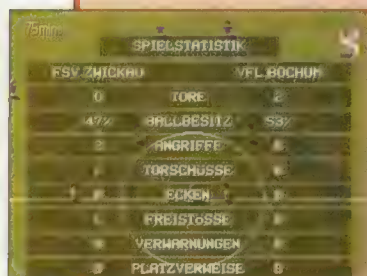
Im Taktikmenü wird die Marschrichtung bis ins Detail festgelegt



Schwitzkur

Schnelle Spiele sind nicht jedermanns Sache. Trete ich mit dem Sensible-World-of-Soccer-Team von Bayern München gegen den SV Meppen an, dann hat der "zweitklassige" Computergegner doch gute Chancen, mich zweistellig zu schlagen. Aber als Trainer könnte ich tagelang mit dem Spiel zubringen: Mannschaften aufstellen, taktische Feinheiten planen, die richtige Einwechslung zur richtigen Zeit vornehmen. Diese Herausforderung bannt mich an den Bildschirm und läßt mich als weitgehend passiven Zuschauer der Punktspiele meiner Mannschaft die allerschönsten Höllenqualen durchleiden.

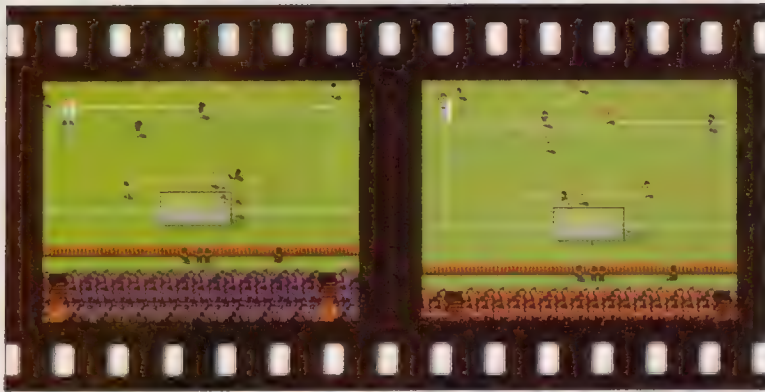
Stefan



Taktik gut gewählt: Die Unabsteigbaren liegen auf Gegners Platz souverän vorn

Wer seine Karriere als aktiver Profi ausgereizt hat, kann sich als Manager profilieren





gen, wenn etwa die Sanitäter nach einem Foul aufs Spielfeld eilen, oder die Fangesänge, die sich von Stadion zu Stadion unterscheiden. Die komplexen Möglichkeiten zur Ballsteuerung sorgen dafür, daß eine Menge mehr passiert als das Flachpaßspiel von Mann zu Mann. Den meisten Spaß bringt aber, wenn im Mehrspielermodus (mit Joysticks oder -pads) gegen "echte" Widersacher und nicht nur gegen gleichbleibend starke Computergegner gefightet wird.

Schwachstellen gibt's allerdings auch. Nach heutigen Maßstäben ist die Steuerung nämlich geradezu eine Zumutung. Während die Maus vollständig abgemeldet ist, genügt ein falscher Tastendruck im Spiel, um versehentlich die laufende Partie verlorenzugeben. Und schon, um das Spiel einfach nur zu beenden, muß die passende Tastenkombination im Handbuch nachgeschlagen werden!

Vor vielen Produkten mit ähnlichen Nachteilen müßte man ausdrücklich warnen, aber bei Sensible World of Soccer bleibt trotzdem jede Menge Spaß übrig. Obwohl es sowohl bessere Actionspiele als auch ausgefeiltere Mana-

gementsimulationen im Genre gibt, gehört Sensibles neuester Streich in der Verbindung beider Elemente sicher weiterhin ins Spitzenfeld.



Sensible World of Soccer

Systemvoraussetzungen: 386DX/25, 4 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■■	■■■■■	■■■■■

Was uns auffiel:

- sehr vielseitige Spieloptionen
- zahlreiche humorvolle Einlagen
- komplizierte, fehlerträchtige Steuerung
- abwechslungsarme Spielkommentation

Hersteller: Sensible Software
Preis: 99,95 DM



Luiz Althoff
Computerspiele
Markier Straße 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC - Spiele Diskette		Parker*		Psycho Pinball	
Aces of the Deep	D 76,90	Day of the Tentacle	D 36,90	Rebel Assault	H 69,90
Mission Disk	D 42,90	Descent	H 52,90	Rebel Assault 2*	F 66,90
Adams Family Pinball*	D 66,90	Destruction Derby*	D 88,90	Sea Legions*	D 78,90
Blitz!	D 73,90	Discworld	D 79,90	Shanghai Gr Moments*	D 76,90
Dark Sun 2 Wake o 1	H 29,90	Dungeon Master 2	D 84,90	Shine*	D 92,90
Das Dschungelbuch*	H 61,90	Ego Classics	je 32,90	Silent Hunter*	D 74,90
Dungeon Master 2	D 84,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Simon the Sorcerer 1	D 43,90
Hugo	D 59,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Simon the Sorcerer 2	D 76,90
Micro Machines 2	H 63,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Sim Isle	D 78,90
NASCAR Track Pack	D 36,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Sim Tower*	D 78,90
Panzer General	H 39,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Sim Town*	D 74,90
Pinball Illusions	H 59,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Space Quest 6	D 78,90
Psycho Pinball	D 62,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Star Trek A final mity	D 97,90
Sim Tower*	D 78,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Star Trek Omnipedia	F 29,90
Simon the Sorcerer 2	D 78,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Star Trek Klingon Lex*	F Anfr
Sim Tower*	D 78,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	The Dig*	F 66,90
Warcraft	H 77,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Tilt	H 59,90
Worms*	D Anfr	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Top Gun-Fire at Will*	D 97,90
Z*	a Anfr	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Transport Tycoon Del*	D 84,90

PC - Spiele CD - Rom:		Parker*		Shareware: Vollversionen:	
101 Doves*	H 89,90	Day of the Tentacle	D 36,90	Epic Pinball 1-3	H 69,90
10 Lemmings	H 88,90	Descent	H 52,90	Lozzy's World Mungo!	D 48,90
3D Ultra Pinball	H 66,90	Destruction Derby*	D 88,90	Lozzy's World Mungo!	H 15,90
Action Soccer*	D 73,90	Discworld	D 79,90	Luzzo Jackalbot	D 49,90
Adams Family Pinball*	D 66,90	Dungeon Master 2	D 84,90	Kryptos-Top	D 49,90
Apache Longbow	D 73,90	Ego Classics	je 32,90	Life must fall	H 48,90
Ascendancy	D 79,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Raptor	D 49,90
Battle Isle 3	D 82,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Silverball Pinball	H 46,90
Berlin Connection*	D 85,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Skumpy*	H Anfr
Blitz!	D 62,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Terminal Velocity*	H 69,90
Blitzkrieg	D 79,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Vinyl Goddess of Mars	H 44,90
Blitzkrieg 2	D 79,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90	Witchaven	H 71,90
Buried in Time*	D 78,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		
Buried in Time*	D 78,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		
CivNet*	D 89,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		
Command & Conquer	D 88,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		
Crusader - no remorse*	D 79,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		
Cybernet	D 82,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		
Cybernet 2*	D 88,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		
Cybernet 3*	D 88,90	Elmwood of Time (topical)	je 32,90		

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 1279 Fax 1294

Spiele auf CD ROM		Flight Commander 2		Silent Hunter	
3D Game Creation System	85,00	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
3D Lemmings	DV 89,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
3D Ultra Pinball	DV 89,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
4-11 Networks	DV 89,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Alban	DV 79,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Alman	DV 79,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Amv of Dawn	DV 79,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Archibald Applebrooks	DV 69,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Ascendancy	DV 79,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Battle Isle 3	DV 82,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Berlin Connection*	DV 85,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Blitz!	DV 62,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Blitzkrieg	DV 79,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Blitzkrieg 2	DV 79,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Buried in Time*	DV 78,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Buried in Time*	DV 78,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
CivNet*	DV 89,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Command & Conquer	DV 88,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Crusader - no remorse*	DV 79,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Cybernet	DV 82,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Cybernet 2*	DV 88,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90
Cybernet 3*	DV 88,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Silent Hunter	DV 12,90

SIERRA Originals		Spiele auf CD ROM		Flight Commander 2	
Aces over Europe	14,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
Lost in Time	25,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
Kings Quest 6	25,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
Inca 1	25,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
Goblins 1 & 2	25,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90

Electronic Arts Classic		Spiele auf CD ROM		Flight Commander 2	
Electronic Arts Classic	14,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
Electronic Arts Classic	14,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
Electronic Arts Classic	14,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
Electronic Arts Classic	14,90	Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware		Spiele auf CD ROM		Flight Commander 2	
kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware		Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware		Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware		Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90
kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware		Flight Commander 2	DV 65,90	Flight Commander 2	DV 65,90

Wer möchte nicht mal rund um unseren schönen Erdball reisen? PINBALL WORLD macht's möglich – auf die flippige Tour.

Flippige Worldtour



Klirrende Kälte am Nordpol

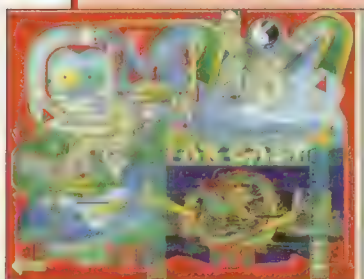


VW-Käfer und ein Maß Bier – typisch deutsch?



100 Sekunden Zeit am Bonusflipper

Voll ausgeflippt ...



Sehr exotisch, der Spiel-tisch im Fernen Osten

ist nicht nur einwandfrei programmiert und abwechslungsreich, sondern hat auch einen hohen Suchtfaktor. Flipperfans werden ihre helle Freude dran haben. Und: Was'n Glück für mich, daß der PC keinen Einwurfschacht für Fünf-Mark-Stücke hat!

Sandra

Die Kugel rollt. Die ersten Treffer sind gelandet. Es blinkt und leuchtet – jetzt dauert es nur noch wenige Minuten, bis Gegenwehr völlig zwecklos ist. Flippersüchtige wissen es längst: Die bunte Sucht beginnt.

21st hat sich rund um den Kampf gegen die Silberkugel eine Geschichte einfallen lassen, die den Reiz am Flippern erhöht. Pinball World schickt den Spieler auf eine Weltreise, wobei jeder Spieltisch quasi ein Meilenstein ist.

Wieviel der Flipper zu bieten hat, zeigt sich gleich am ersten Tisch. Neun Ziele stehen zur Auswahl, vorausgesetzt man ist in der Lage, sie zu treffen. Ob die Weltreise in Afrika oder am Nordpol beginnt, ist letztendlich egal. Die einzelnen Stationen werden während des Spiels automatisch durchlaufen.

Jeder "Landestisch" ist grafisch der Nationalität entsprechend gestaltet. Dabei hat 21st nicht nur an den Augen-, sondern auch an den Ohrenschmaus gedacht: In Afrika tröten Elefanten, was das Zeug hält, während am Nordpol Eiswürfel klirren. Zu den insgesamt 36 Effekten kommen zehn auf die Orte abgestimmte Soundtracks.

Wichtig sind beim Spielen die Wegweiser mit der Aufschrift "Exit". Dererlei gibt's zwei: Der eine Ausgang führt zu einem weiteren Flipper, durch den man auf Zeit ordentlich Zusatzpunkte einheimsen kann.

Der andere Ausgang führt zu einem Game, das mit Flippern recht wenig zu tun hat. Vielmehr wartet hier ein Transportmittel (Flugzeug, Auto, Schiff o. ä.), mit dem der Spieler zum nächsten Punkt seiner Welt-



Per Flugzeug geht's zum nächsten Reiseziel

reise gelangen kann. Bei diesem Bonusspiel heißt die Devise "Gas geben und den richtigen Zielort finden", sonst landet man wieder da, wo man hergekommen ist.

Das Interessante an Pinball World ist sicher die Verkettung der einzelnen Spieltische zu einer Geschichte. Genau die ist es auch, die langen Spielspaß garantiert. Bis ins Uferlose muß man deshalb trotzdem nicht zocken, denn ein Spiel kann gespeichert und dann wieder neu geladen werden. Zum Ende darf noch eins verraten werden: Wer alle neun Stationen von Pinball World erfolgreich durchlaufen hat, kommt zur Belohnung an einen geheimen Ort. Aber der bleibt auch an dieser Stelle top secret ...

sat

Pinball World

Systemvoraussetzungen: 386SX/40, 4 MB RAM, VGA, ca. 5 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

- + viel Witz, Liebe zum Detail
- + gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- + gutes Handbuch

- Bonusspiele könnten besser sein

Hersteller: 21st Century Preis: 99 DM

Eine kribbelige Angelegenheit

Mit dem "Darkfall", der dunkle Mächte in die Welt Aden brachte, verschwanden die "Jagtera"-Insekten und zerstörten so die Gesellschaftsstruktur der Inselbewohner. Als die Insekten dann plötzlich doch wieder auftauchen, haben sie nichts mehr mit den friedlichen Riesen von einst gemein, vielmehr sind aus ihnen blutgierige Bestien geworden, auf deren Speisezettel Menschen ganz oben stehen.

Als Squire Warrick, ein junger begabter Faustkämpfer, nach einer langen Reise wieder auf seine heimatliche Insel zurückkehrt, findet er die Dörfer verwüstet und viele Menschen tot. Seine Schwester, die zur Hauptinsel Phoros aufgebrochen ist, um dort herauszubekommen, warum all diese seltsamen Dinge passieren, ist seither nicht mehr gesehen worden. Also folgt ihr Warrick, und damit der Spieler, nach Phoros, um dort nach ihr zu suchen...

Warrick landet inmitten einer aus isometrischer Vogel-

Ankunft auf Phoros: Was mag unseren Helden erwarten?

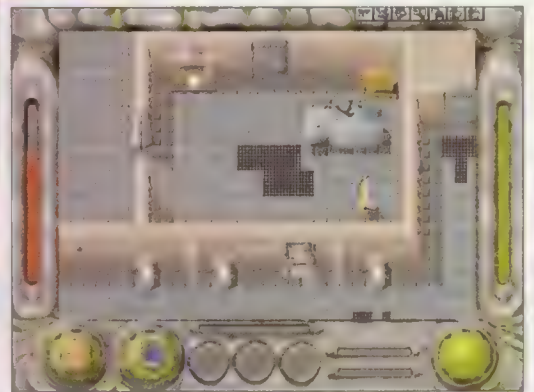


Mehr als Drachen

Schon das erste Game aus SSIs neuer Spielwelt Aden hat gezeigt, daß es mehr gibt als nur Dungeons&Dragons. Entomorph bietet technisch zwar völlig andere Kost als das ebenfalls in Aden angesiedelte Thunderscape, ist aber inhaltlich mindestens ebenso gehaltvoll. Immer neue Wendungen in der Handlung, jede Menge Grafik, spannende Einfälle und reichlich unheimliche Monsterinsekten sorgen für langanhaltende Motivation. Gewiß wird hier das Rad nicht neu erfunden, aber zwischen einem Porsche und einer Sackkarre gibt es immer noch einen deutlichen Unterschied, auch wenn sich beide rollend vorwärtsbewegen.

Heiner

Ein unterirdischer Bunker voller Roboter – wie paßt der ins Bild?



perspektive dargestellten Dschungelwelt, in der allerlei faul ist. Gleich im ersten Dorf, durch das der Spieler den Helden via Maus oder Tastatur steuert, begegnen ihm Menschen, die durchweg völlig verwirrt erscheinen. Gespräche mit den Leuten, die beim Näherkommen per Mausklick angebahnt und in deren Verlauf Entgegnungen im Multiple-Choice-Verfahren ausgewählt werden, bringen Warrick nicht weiter. Erst als

Nach "Thunderscape" schickt sich nun auch ENTOMORPH, der zweite Teil aus der SSI-Reihe "World of Aden", erfolgreich an, einen der vorderen Plätze im heiß umkämpften Genre der Rollenspiele zu erobern.

Fantasy, Horror und ein Klacks Science-fiction, das sind die Zutaten, aus denen dieser Action-Rollenspiel-Mix gebraut ist. Unter Windows (auch Win 95) schnell und einfach installiert, bedient sich das Spiel der Games-Engine, die schon bei Al Quadim und Dark Sun benutzt wurde. Noch schneller als die genannten Spiele, voller neuer Grafiken und mit einem gigantischen Areal, das zu erkunden ist, wartet Entomorph im Grunde hinter jeder Ecke mit einer neuen Überraschung auf.

hs



Kaum zu glauben, dieser Krake ist ein braver Helfer

er in einer Hütte am Dorfrand eine Frau trifft, die Mitglied einer Widerstandsorganisation ist, erfährt der Squire mehr: Mittels eines geheimnisvollen Nektars, der von der adligen Oberschicht der Insel an das gemeine Volk ausgegeben wird, werden Menschen nach und nach in willenslose Insekten verwandelt. Warrick, der sich zunächst der Rebellion anschließt und dort auch seine Schwester wiederfindet, muß jedoch bald einsehen, daß er nur auf eigene Faust das Rätsel der Rieseninsekten lösen kann, auch wenn das bedeutet, daß er selbst zum Insekt werden muß!



Topaktuell ...

... vor einem Jahr

Under a Killing Moon hatte zwar einige kleine Fehlerchen, zeigte aber bereits, wie der interaktive Spielfilm der Zukunft aussehen könnte. Richtig untertauchen konnte man endlich mit dem U-Boot-Sim **Aces of the Deep**, der dieser Tage bei Sierra ein Update bekommt. Bullfrogs **Magic Carpet** ließ die Actionfans erzittern. Die Saga um den fliegenden Teppich sorgte für Tausende von müden Gesichtern auf der Arbeit ("Wieder die ganze Nacht mit dem Teppich unterwegs gewesen, was?"). Außerdem lief der dritte Teil von **Kyrandia** vom Band und gewann zur festen Fangemeinschaft noch Tausende von Fans dazu.

... vor zwei Jahren

Als Knaller des Monats Januar '94 lief **Return to Zork** vom Fließband und brachte der uralten Textadventure-Trilogie neue Freunde. Endlich mit SVGA-Grafik hielt sich Infocom an aktuelle Standards und setzte noch einen drauf. Die **Gobli(ii)ns**-Trilogie von Coktel Vision fand seinen Höhepunkt im dritten Teil. Blue Byte brachte eine niedliche Wirtschaftssimulation mit den **Siedlern**, und die Fußballfans kamen mit **Anstoss** von Ascon auf ihre Kosten.

... vor drei Jahren

Der Bringer im Januar war ohne Frage **Comanche Maximum Overkill**. Die Hubschraubersimulation von Nova Logic brach grafisch alle Rekorde. Auf der Actionseite setzte **Terminator 2029** neue Maßstäbe für Ballergames aus der First-Person-Perspektive. Bethesda Softworks sicherte sich damit ein gelungenes Debüt in der Softwarezene. Die Jump'n'Run-Fraktion

wurde mit **Bill's Tomato Game** bedient. Mit der springenden Tomate hatte Psygnosis einen Reißer auf dem Amiga. Auch die Rollenspieler hatten gut lachen. Mit **Might and Magic - Clouds of Xeen** waren lange Knobelnächte gesichert.

... vor vier Jahren

In diesem Monat landete Origin wohl den Höhepunkt der **Ultima-Reihe Teil VII** brachte nicht nur eingefleischte Rollenspieler ins Schwitzen. Lotus Turbo Challenge Teil 2 von Gremlin war genau die Krone für Stuntfahrer. Ultraschnelles Scrolling war ein Aushängeschild für die Engländer. Da genau sah das zum gleichen Zeitpunkt veröffentlichte **Out Run Europa** richtig mager aus, was sich letztendlich auch in den Verkaufszahlen niederschlug. Zu der Zeit kam auch der beste Videoflipper für die Konsolen heraus.

... vor fünf Jahren

Der Klassiker **Speed Ball II** lief bei den Atari- und Amiga-Freaks unter dem Stichwort Superheiß. Die Action-Sportsimulation wußte rundum zu überzeugen. **Super-off-Road** brachte auf allen Systemen Action mit den Mini-Trucks. Vor allem im Mehrspielermodus war der Spielspaß unschlagbar. Ebenfalls Action war mit **Panza**

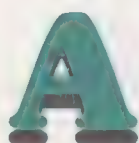
Kick Boxing angesagt. Die Trainingsoption vor dem Kampf war ein bis dahin nie dagewesenes Extra. Logisch, es wurde ein Bestseller. *cus*



Mit Zwischensequenzen wurde bei Wetlands nicht gespart

Nasse Füße

Wieder mal ist die Erde durch ein militärisches Experiment in eine Naturkatastrophe ohnegleichen geschliddert, der Schuldige aus dem sichersten Gefängnis der Galaxie entkommen. Zeit für Helden, ihn wieder einzufangen.

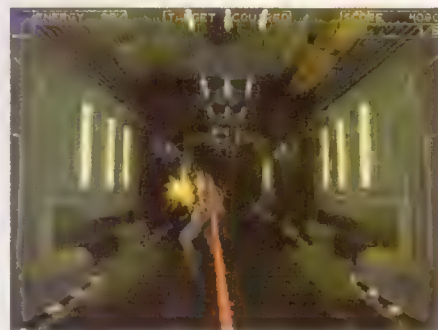


uf den ersten Blick könnte man fast glauben, daß es

sich bei **Wetlands** von New World Computing um ein Actionadventure handelt. Doch weit gefehlt. Viel Action, null Adventure steht auf dem Spielplan. Die Aufgabe des Spielers ist es, in Dutzenden von Unterwassermissionen den Erzscurken Philip Nahj zu finden und wieder in Gewahrsam zu nehmen.

Action satt

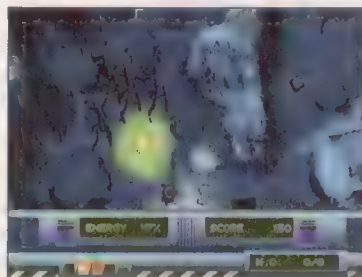
Nach einer langen Intro im Stil von **Full Throttle** gibt es erst mal eine



Ausnahme: Zu Fuß durch Gänge hetzen ist nicht die Hauptaufgabe im Game

Trockenübung: Flucht aus einem Gebäude, durch ein Gewirr von Gängen: Dabei übernimmt der Spieler lediglich das Zielen mit dem Mauscursor. In bewährter Shoot'em-Up-Manier geht es zur Sache. Die Ähnlichkeit mit **Rebel Assault** soll nicht die einzige bleiben.

Nach dieser Aufwärmrunde steigt der Spieler in ein Hi-Tech-U-Boot und knistert durch die Unterwasserwelt. Die Fahrtroute ist vorgegeben, so daß die einzige Aufgabe des Spielers die Vernichtung der zahlreichen Gegner ist. Und zack, wieder taucht im Hinterkopf **Rebel Assault** auf.



Aus der Vogelperspektive schießen ist aus Rebel Assault bekannt



Ein nachdenklicher Held informiert sich über die Ereignisse

Der Mission-Screen gibt vor jedem Level Instruktionen

Pro Mission hat der Spieler drei Versuche, bevor das Böse gewinnt. In späteren Levels verändert sich dann gelegentlich das Gameplay. So muß der Spieler aus einem Kanonenturm angreifende Raketen-Torpedos von einer Basis abwehren oder selbst Torpedos mit dem richtigen Timing in den Versorgungsschächten der Feindbasen platzieren. Das eigene Fahrzeug steuern steht später ebenfalls auf dem Plan. Aus der Vogelperspektive muß der Spieler sein U-Boot über die Landschaft steuern und Relais per Feuerknopf pulverisieren. Letzteres ist leider technisch wenig überzeugend.

Comic-Animationen

Ist grafisch am Programm nicht viel auszusetzen – die Animationen und In-Game-Grafiken sind wirklich schön – so steht in Sachen Action



Der Hauptscreen: Die meisten Missionen werden nach diesem Schema absolviert

und Abwechslung lediglich Hausmannskost an. Immer wieder ähnliche Missionen lassen die Motivation bald erlahmen. Und war die Sache mit der Grafik noch eine eindeutige Geschichte, kann man beim

Solide

So richtig Spaß kommt bei Wetlands irgendwie nicht auf. Größter Kritikpunkt ist, daß der Spieler sein U-Boot meist nicht selbst steuern kann. Die vorgefertigten Tauchrouten sind auf Dauer eben nicht der Stoff aus dem Hits gemacht werden. Schade, schade, gemessen an anderen New-World-Computing-Progis ist Wetlands am unteren Ende der Qualitätskala. Im Vergleich zur gesamten PC-Szene ist es immerhin noch brauchbar. Und verdient eine Dreier-Wertung, obwohl es über weite Strecken ein Rebel-Assault-Klon ist.

Marcus

Sound durchaus geteilter Meinung sein. Die Sprachausgabe ist nicht immer lippensynchron (englische Version im Test), FX und Musik sind brauchbar, aber nicht herausragend.

cus



MENSCH, DENK DOCH MAL NACH ...

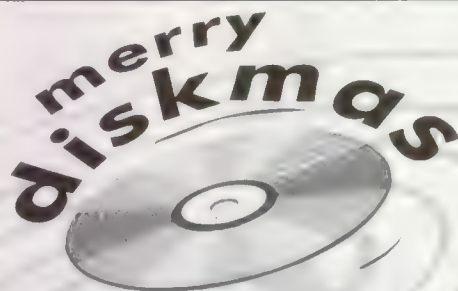


SAMSTAG NACHT. VOLL DRAUF.

MEHR ALS 2.600 JUNGE MENSCHEN IM ALTER VON 15 BIS 25 JAHREN STERBEN JÄHRLICH BEI VERKEHRSUNFÄLLEN. MEIST NACHTS, AM WOCHENENDE. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! SPASS, ACTION UND POWER GEHÖREN IN DIE DISCO – ANS STEUER EIN KLARER KOPF.



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., „AKTION JUNGE FAHRER“,
53338 MECKENHEIM



Caesar 2 • Tilt • Smart Patrol • The Dark Eye
Sim Isle • Fighter Duell • Formel 1 Grand Prix 2
Fatal Racing • Human Recall • The Hive
Magic Carpet 2 • ranTrainer 2 • Der Planer 2
Shock Wave Assault • Z • Top Gun
Alien Odyssey • Worms • Battle Isle 3
Prisoner of Ice • Mission Super I.Q.
Command & Conquer • Mad TV 2
Albion • Panic in the Park
Transport Tycoon Deluxe • Siedler 2

jedes Spiel nur DM **79,90**

Golden Game Versand

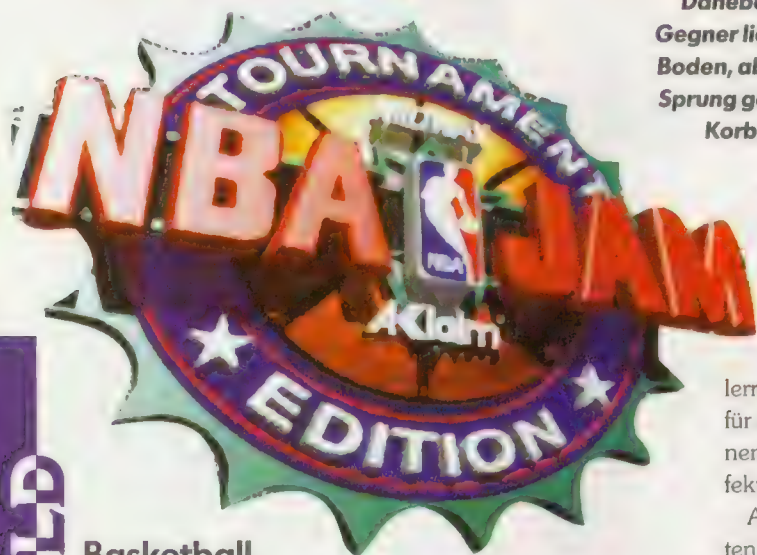
Inh: Rolf Neumann, Lösorfer Str. 74, 47137 Duisburg

Tel: 0203/446090

Tel/Fax: 0203/413067

Weitere Titel auf Anfrage • Lieferung per Nachnahme

Langes Elend



Daneben! Der Gegner liegt am Boden, aber der Sprung geht am Korb vorbei



SPIELFELD

Basketball, ganz ohne Schnickschnack: NBA-JAM bietet superschnelle Ball-Action und Spagat-Dunks, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Normalerweise besteht eine Basketballmannschaft aus sechs Spielern, ergo tummeln sich bei zwei Mannschaften zwölf Spieler auf dem Feld.

Alle NBA-Teams samt ihrer Superstars sind mit von der Partie



NBA-Traffic-Jam

Dank seiner Dunking-Animationen ist NBA Jam wohl eines der spektakulärsten Basketballspiele der letzten Zeit. Doch wer eine umfangreichere, technisch versiertere Fassung dieses Sports sucht, ist unbestritten mit dem Pendant aus dem Hause Electronic Arts besser dran.

Michael

Für Acclaim war das eindeutig zuviel: Mehr als vier Spieler auf einem Schirm wollte man dem Kunden einfach nicht zumuten. Und obwohl NBA Jam Tournament Edition vorgibt, ein NBA-

Turnier mit den Originalmannschaften auszutragen, gibt's doch nur Straßenköter-Basketball - "Two-on-Two" nennt sich das dann.

Der Kunstgriff mit der Spielerreduzierung hat durchaus etwas für sich, können doch die verbliebenen vier Stars übersichtlich und effektiv in Szene gesetzt werden.

Acclaim nutzt diese Möglichkeiten weidlich: Beide Teams rasen nur so über das Spielfeld. Selbst bei doch eher bescheidenen 486ern kommt das Horizontal-Scrolling mit der Animationsgeschwindigkeit kaum nach. Dabei sind die Spielcharaktere auch noch aus dem Hause "Langes Elend" und tragen auf ihren spindeldürren Beinen einen echten Wasserkopf.

Zugegeben, das sieht nicht so toll aus, aber die Größe der Figuren erlaubt den Programmierern tolle Animationseffekte. Besonders sehenswert sind die Dunks, das sind Sprungwürfe, die mit artistischer Präzision und gewaltiger Schnelligkeit in den Korb gestampft werden. Und kein anderes Basketballspiel liefert wohl so unglaubliche Dunks wie NBA Jam in seiner Turnieredition. Wer allerdings alle Dunks sehen will, die das Programm bietet, muß auch alle 28 Mannschaften mal ausprobieren. Jedes Team hat nämlich seine ganz eigenen Tricks für Sprungwürfe auf Lager.

Aber tolle Tricks und schicke Animationen sind nicht alles. Die Technik muß stimmen, damit das Spiel Spaß macht. Bedienungsfreundlich ist NBA Jam ja, alle Achtung: Im Team-Modus miteinander oder gegeneinander, im Turnier- oder Freundschaftsspiel können sich bis zu zwei Spieler an ihren Joysticks beweisen. Und im Spiel

selbst bekommt jeder Spieler seinen ganz persönlichen Basketball zugewiesen.

Es hapert aber leider ein wenig an der Paß- und Schußtechnik. Die Pässe sind meist ziemlich ungenau (trotz eingeschalteter "Assist"-Funktion), Korbwürfe werden halbwegs automatisch mal als Dunk, mal schlichter eingestreut. Schön sind allerdings die Defensivtaktiken: Tacklings und Fouls gehören hier zum Handwerk und werden nicht bestraft. Und sollte der Ball sich bereits auf dem Weg in den Korb befinden, sind erfolgreiche Blocks immer möglich.

Man merkt dem Spiel bei diesen Features an, daß es mal ein reines Spielhallenspiel war. Die Spielgeschwindigkeit ist hoch, fast zu hoch, die Technik reduziert sich auf wenige Kniffe und überläßt den Rest der Computer-Animation. Langfristig ist der Turniermodus deshalb kein Ersatz für technische Feinheiten. Gut ist das Spiel aber für den, der den kleinen Sport-Quickie am Rechner bevorzugt und sich dann wieder seiner Arbeit widmet. Soll's geben ...

msu



JetStream

Software-Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

24. STUNDEN

SAMMELNUMMER
(07247) 1254
FAX: (07247) 3549

JETZT ENDLICH AUCH ALS VERSAND. Bestellannahme, persönlich oder Anrufbeantworter.

PC-COROM

COMMAND& CONQUER DV 79.99

3D Lemminge	DA 89.99
Albion	DV 84.99
Apache Longbow	DV 79.99
Ascendancy	DV 79.99
Battle Isle 3	DV 79.99
Bleifuß	DV 54.99
Caesar 2	DA 79.99

Der Kapitalist	DV 79.99
Der Talisman	DV 79.99
Fifa Soccer 96	DV 79.99
Fade to Black	DV 84.99
Formula One	
Grand Prix 2	DV 98.99
Heros of	
Might & Magic	DV 74.99
Magic Carpet 2	DV 79.99

Monopoly	DV 60.99
Need for Speed	DV 79.99
NHL 96	DV 79.99
Phantasmagoria	DV 87.99
Rebel Assault 2	EV 69.99
Star Trek TNG	
The Final Unity	DV 99.99
Stonekeep	DV 89.99
Space Marines	DV 79.99
The Dig	EV 69.99
Warcraft 2	DV 79.99

CRUSADER DV 75.99

WING COMMANDER 4 DV 95.99

3D-Lemminge	DA 89.99
11th. Hour	DA 89.99
Aces of the Deep	DV 79.99
Across the Rhine	DV 94.99
Action Soccer	DV 74.99
Adams Family Pinball	DA 67.99
Air Power	DV 74.99
Albion	DV 84.99
Aliens	DV 74.99
Alone in the Dark 1+2	DV 59.99
Apache Longbow	DV 79.99
Archibald	DV 79.99
Ascendancy	DV 79.99
Battle Isle 2 +Data	DV 69.99
Battle Isle 3	DV 79.99
Batman Forever	DV 84.99
Battle Beast	DV 74.99
Bling	DV 64.99
Bioforge	DV 87.99
Bioforge Data	DV 49.99
Bleifuß	DV 54.99
Buried in Time	DV 79.99
Burn Cycle	DV 79.99
Caribbean Disaster	DV 89.99
Championship Manager 2	DV 89.99
Clearing House	DV 69.99
Comanche Compilation	DV 69.99
Command&Conquer	DV 79.99
Conquest o.t. New World	DV a.A.
Crusade	DV 84.99
Crusader	DV 75.99
Cybermage	DV 82.99
Cyberspeed	DV 77.99
Cyberia 2	DV 89.99
Das schwarze Auge 1	DV 39.99
Das schwarze Auge 2	DV 69.99
Day of Tentacle	DV 39.99
Der Druidenzirkel	DV 82.99
Der Kapitalist	DV 79.99
Der Planer 2	DV 74.99
Der Talisman	DV 79.99
Destruction Derby	DA 89.99
Dune 2	DV 39.99
Dungeon Keeper	DV 87.99
Dungeonmaster 2	DV 87.99
Fade to Black	DV 84.99
Fifa Soccer 96	DV 79.99
Fighter Duell	DA 67.99
Flight o. Amazon Queen	DV 79.99
Formula One GP 2	DV 98.99
Frankenstein	DV 94.99
Fx-Fighter	DV 79.99

Gene Wars	DV 82.99
Goblins 4	DV 77.99
Grand Prix Manager	DV 89.99
Hattrick/Ikaron	DV 82.99
Hard of Darkness	DV 89.99
Heros o. Might&Magic	DV 74.99
High Octane	DV 87.99
Hugo 3	DV 69.99
Human Recal	DV 99.99
Indy Car Racing 2	DA 74.99
Iron Assault	DA 79.99
Iron Cross	EV 79.99
Jagged Alliance	DV 89.99
Jewels of Orakel	DV 84.99
Kings Quest 7	DV 82.99
Kings Quest Col. 1-6	DA 74.99
Kiyeko Diebe der Nacht	DV 62.99
Knights o. Xentar	DV 89.99
Kyrandia 3	DV 79.99
Lands of Lore 2	DV a.A.
Lost Eden	DV 79.99
Lucas Top Adventure	DV 78.99
Magic Carpet 1 + Data	DV 89.99
Magic Carpet 2	DV 79.99
Mechwarrior 2	DV 79.99
Metal Lords	DV 79.99
Monopoly	DV 69.99
Mortal Coil	DA 59.99
Myst	DV 69.99
NASCAR Racing	DA 79.99
NASCAR Track Pack	DA 39.99
NBA Jam Tournament	DA 87.99
NBA Live 96	DA 89.99
Need for Speed	DA 79.99
NHL Hockey 96	DV 79.99
Novastorm	DV 79.99
Panzer General 2	DV 77.99
PGA Tour Golf 96	DA 79.99
Phantasmagoria	DV 87.99
Pinball Phantasie Del.	DA 69.99
Pinball Illusions	DA 64.99
Pinball Wizard 2000	DA 69.99
Pole Position	DV 89.99
Pitfall	DV 79.99
Primal Range	DA 79.99
Prisoner of Ice	DV 87.99
Projekt Paradise	DA 82.99
PSI Master	DA 89.99
Psycho Pinball	DV 69.99
Q - Pop	DV 69.99
Quantum Gate 2	DA 82.99
Quik	DA 59.99

RAN Trainer 2	DV 69.99
Raven Project	DV 77.99
Rebell Assault	DV 39.99
Rebell Assault 2	EV 69.99
Rivers of Dawn	DV 69.99
Sam & Max	DV 78.99
Scavenger	DV a.A.
Sensible Golf	DV 64.99
Sensible World = Soccer	DV 69.99
Shanghai Great Moments	DV 79.99
Shannara	DA 79.99
Shine	DV 94.99
Silent Hunter	DA 77.99
Silent Steel	DV 107.99
Sim City 2000 Comp.	
mit allen Datas	DV 89.99
Sim Isle	EV 79.99
Sim Tower	DV 79.99
Sim Town	DV 69.99
Simon t. Sorcerer 2	DV 74.99
Slipstream 5000	DV 69.99
Spacemarine	DV 79.99
Space Quest II	DV 79.99
Star Trek 2	DV a.A.
Star Trek 3/Final..	DV 99.99
Star Trek Omnipedia	EV 74.99
Steal Panther	DV 74.99
Stonekeep	DV 89.99
SU-27 Sukhoi	DV 74.99
Terminal Velocity	DA 69.99
TFX - Euro F. 2000	DA 84.99
The Dig	EV 69.99
The Hive	DV 79.99
Theme Park	DV 74.99
Thunderscape	DV 77.99
Thunderhawk 2	DA 79.99
Tie Fighter+Data Svga	EV 69.99
Tilt Flipper	DV 54.99
Top Gun	DV 99.99
Trivial Pursuit	DV 74.99
Ultima 7 Comp.	DA 34.99
Vollgas	DV 84.99
Warcraft 2	DV 79.99
WhereWolf vs Comanche	EV 69.99
Whales Voyage 2	DV 79.99
Wing Commander 4	DV 95.99
Woodruff and ..	DV 77.99

PREISLISTE KOSTENLOS
UND UNVERBINDLICH ANFORDERN !

JET STREAM

VERSANDBEDINGUNGEN: Versand nur im Inland.

Ab DM 250.- Portofrei / Vorkasse DM 6.90 (Euroscheck oder Bankeinzug) Bei Nachnahme 10.50DM zzgl. Nachnahmegebühr.

Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 20.- pauschal !! Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung !



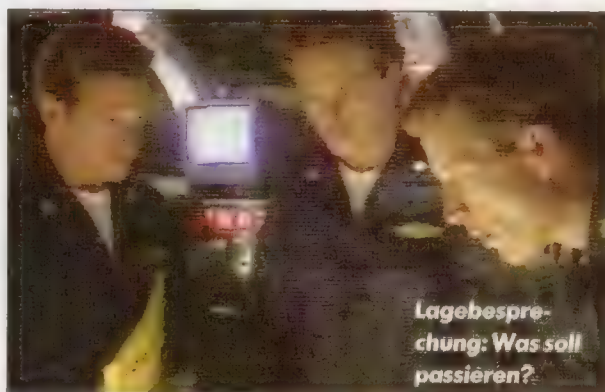
Schon 50 Meter unter der Oberfläche des Meeres beginnt das ewige Zwielficht der kalten Tiefe. Diese unwirtliche Umgebung durchpflügen die mächtigen Atom-U-Boote der Supermächte – lautlos, unsichtbar und gefährlich.

Schweigende Jäger

Der Spieler muß in der Rolle eines U-Boot-Kommandanten die Kontrolle über Besatzung und Maschinen eines strategischen U-Bootes übernehmen. Doch ist der neue interaktive Film **Silent Steel** weit davon entfernt, eine Simulation zu sein. Vielmehr schauen Spieler durch die Augen des Kapitäns und finden sich in dessen Person inmitten eines aufwendig gemachten High-Tech-Thrillers wieder.

For your Eyes only

Das NATO-Oberkommando hat herausgefunden, daß ein libysches Atom-U-Boot russischer Bauart aus dem Mittelmeer in den Atlantik eingefahren ist. Dort haben die NATO-Posten die Ortung verloren. Jedoch wies der Kurs dieses Bootes bei der letzten konfirmierten Peilung direkt in das Seegebiet, in dem das eigene U-Boot patrouilliert. Fortgang und Wendungen der Handlung erlebt der Spieler in Videosequenzen mit, die in Spielfilmqualität auf dem Monitor ablaufen. Muß der Kommandant Entscheidungen fällen, erscheint auf dem Monitor eine Box mit möglichen Antworten, aus denen der Spieler durch



Spiel-Film

Nun, ein Game ist **Silent Steel** nicht. Die Marketing-Strategen des deutschen Vertreibers vergaben als Genrebezeichnung "Spiel-Film" und liegen damit nicht einmal verkehrt. Denn in der Tat ist dieses Produkt dem Film näher als dem Computerspiel. Bis dahin ist auch alles o.k.; ein technisch ausgezeichnetes Spiel-Film wie **Silent Steel** hat seine Berechtigung und wird Fans und Freunde finden. Schaut man jedoch auf die Preisliste, ist der Spiel-Film mit ca. 150 DM dem Computerspiel näher als dem Film. Die Folge ist eine Zwickmühle, was die Beurteilung angeht: Wäre **Silent Steel** auf der ganzen Linie ein Spiel-Film und würde auch vom Preis her eher dorthin tendieren (40 bis 60 DM), hätten wir ein überdurchschnittliches Produkt in den Händen. Was wir haben, ist jedoch ein Spiel-Film zum Preis eines sehr teuren Computerspiels, und da kann trotz der deutschen Synchronisation das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht überzeugen. Fazit: Ein an sich gutes Produkt zum falschen Preis.

Heiner

Anklicken eine Entgegnung auswählt. Je nach Antwort nimmt die Handlung einen anderen Verlauf.

Über vier CDs zieht sich die Handlung von **Silent Steel** und hält vom Verräter an Bord des eigenen U-Bootes bis zum Unterwasser-Torpedoduell noch einige Überraschungen parat. Die

Noch tappt man im dunkeln

Story zu einem guten Ende zu bringen, ist gar nicht so einfach, da der Drehbuchautor Chuck Pfarrer (hat auch die Scripts zu **Darkman** und **Hard Targets** verfaßt) es geschickt verstanden hat, die logischen Verkettungen der Szenen nicht zu offensichtlich zu machen. So passiert es nur zu oft, daß eine gefällte Entscheidung erst viel später im Spiel echte (positive oder negative) Auswirkungen hat. Somit erweist sich der Schwierigkeitsgrad als überdurchschnittlich hoch, was nicht zuletzt durch eben diese undurchsichtigen Resultate der einzelnen Aktionen zustandekommt.

Aber selbst wenn bei den ersten paar Anläufen die Story einen eher unglücklichen Verlauf nimmt, bleibt immer noch die Option, die bis dahin gespielte Handlung in der entsprechenden Abfolge als Film anzusehen. Da das ganze komplett deutsch synchronisiert ist und auf einem Pentium sogar bildschirmfüllend dargestellt wird, kann eine solche Sitzung durchaus als Filmvergnügen am PC bezeichnet werden.

hs

Silent Steel		
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk		
Wertung 		
Grafik 	Sound 	Komfort
Was uns auffiel: + klasse Story + gute Schauspieler - beschränkte Save-Option - viel zu hoher Preis		
Hersteller: Tsunami		Preis: ca. 150 DM

Segas populärem Igel geht's an den Kragen: Von einer Sharewarefirma kommt ein Klon, der den Vorgänger weit mehr als nur imitiert.

Sonic's Doppelgänger

Es ist schon ein Kreuz mit den Spielkonsolen: Sie haben schicke Zusatzchips, bessere Joysticks und können Dutzende von Spielfiguren über den Screen bewegen, als sei das eine leichte Übung. Der PC, dieses geduldige Arbeitstier, hatte immer seine Schwierigkeiten, den Konsolen bezüglich dieser Fähigkeiten nachzueifern.

Einer der neuesten Versuche, den Spieß endlich umzudrehen, stammt aus dem belgischen Softwarehaus Edisys. Skunny heißt der Held des Hüpfabenteuers, und es ist nicht sein erster Einsatz: Schon vor einem Jahr mußte Skunny an die Sharewarefront, doch Grafik und Spielablauf waren kaum mehr wert als die Shareware-registrierung.

Das ist nun anders. Skunnys zweites Abenteuer kommt auf einer blinkenden CD daher, und seine Abenteuer sind größer, bunter und vielversprechender denn je.



Sonic oder Skunny?

Ein Vergleich zwischen den beiden Kontrahenten ist durchaus reizvoll. Sonic ist da stark, wo es um schnelles, abwechslungsreiches Gameplay geht, Skunny siegt in den Abteilungen "witzige Details" und "Heimwerker" – ein Leveleditor macht's möglich. Ein technischer Vergleich beider Spiele ist hingegen wenig sinnvoll, denn trotz DOS-Extender und 32-Bit-Code bleibt Skunny in Grafik und Animationstechnik zurück. Aber äußerst unterhaltsam sind beide Akteure! *Michael*

Geschafft: Im Bonusraum ergibt das "S" ein "Save-game"

Eines sind sie jedoch nicht einfallsreicher. Skunny ist nämlich nicht mehr, aber auch nicht weniger als eine geschickte Variation von Segas berühmtem Igel Sonic.

Es gibt sechs verschiedene Welten, die in wahlloser Folge gelöst werden müssen. Jede Welt ist nichts anderes als eine Spielkarte mit einer verwirrenden Anordnung von Gängen, von Bergen, Schluchten und Treppen. Skunny muß sich in diesen Welten seinen Weg bahnen, muß seine Feinde vernichten (auf sie springen) und allerlei Gegenstände einsammeln. Dabei gibt es nur zwei Ziele: Sammelt Skunny 100 Münzen, bekommt er ein Extraleben. Hat er dagegen 100 Schlüssel gesammelt, ist der jeweilige Level der Spielwelt gelöst.

Natürlich gibt es noch eine ganze Reihe anderer Extras, ganz in der Tradition des großen Sonic-Vorbilds. Geheimgänge warten mit Schätzen und abspeicherbaren Spielständen (!) auf, und so mancher Gegner ist gar keiner, sondern verbirgt sehr seltsame Gegenstände.



Gen Himmel: Skunny trifft auf eine der Katapultfedern

de. Da kann es schon mal passieren, daß das Spiel wortwörtlich auf den Kopf gestellt wird, die Steuerung plötzlich gegenläufig funktioniert oder der Bildschirm verschwimmt. Ist einem das Glück hold, können aber auch Gold und Schlüssel dabei herauspringen.

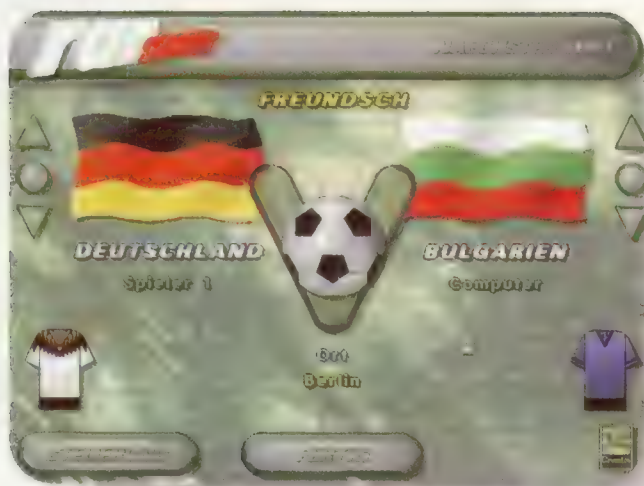
Skunny hat tatsächlich viel von Sonic, aber das Spiel hat auch noch ein bißchen mehr. Neben den Sonic-Springfedern, den Sonic-Geheimgängen und den Sonic-Turboläufen (Skunny springt dann weiter) hat Skunny ein ganz eigenes Leveldesign. Ständig kann und muß man Neues entdecken, ständig gibt es neue, abwechslungsreiche Grafiken. Die sind zwar "nur" in VGA, dafür aber scrollen sie in mehreren Ebenen und sorgen so für zusätzliche Verwirrung. Allerdings muß es schon ein besserer 486er sein, damit Scrolling, Animation und Sound den Rechner nicht in die Knie zwingen. Ist der passende Rechner vorhanden, hat man zwar noch keine Spielkonsole, aber ein verdammt gutes Jump'n'Run. *msu*



Sie sehen nicht nur gefährlich aus, sie stechen auch

SPIELFELD

Skunny		
Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA		
Wertung 		
Grafik	Sound	Komfort
 	 	
Was uns auffiel:		
<ul style="list-style-type: none"> + gutes Gameplay + viele Boni und Extralevels - mäßige Grafik - wenig innovativ 		
Hersteller: Edisys		Preis: ca. 60 DM



Darauf warten wir alle: Das EM-Qualifikations-"Finale" kann man bei ranSoccer vorwegnehmen

ranissimo

Die Rivalen: Neben Electronic Arts präsentiert auch Greenwood ein Fußballspiel der nächsten Generation. Stampft es Fifa '96 in den Boden, oder ist es nur gut für die Sat-1-Werbepausen?

Wir erinnern uns, und zwar gern: Es war die Zeit vor den 3D-Animationen und vor der CD. Es war nämlich die Zeit von *Kick off* und *Sensible Soccer*. Kleine, zweidimensionale Pilzköpfe rauschten da über den eintönig blaß-grünen Rasen und schossen einen weißen Kreis in ein rechteckiges Tor, das ungefähr so echt aussah wie das Gesicht von Michael Jackson. Und am allertollsten war, daß die beiden Spiele riesigen Spaß gemacht haben.

Anno '96 hört der Spaß allerdings auf, wenn ein Sportspiel wie *ranSoccer* nicht mindestens genauso gut rüberkommt wie die Fernsehaufnahmen. Um das zu erreichen, benutzt man im Hause Gremlin das "True-3D-System". Dahinter steckt die Fähigkeit des Programms, Kameraschwenks und Zooms je nach der Lage des Geschehens auf dem grünen Rasen räumlich rüberzubringen. Wenn in *ranSoccer* also der Ball zum Beispiel als Weitschuß aufs Tor geht, schwenkt die virtuelle Kamera um den Ball herum bis zur Hintertor-Perspektive, damit keine Sekunde dieses erhabenen Augenblicks verlorengeht.

Tolle 3D-Schwenks allein, das hat ja auch Konkurrent Electronic Arts erkannt, sind aber noch kein Garant für echte Stadion-Atmosphäre. Die bekommt man nur, wenn das Publikum jöhlt, sich freut und mitleidet bei jedem Spielzug. *ranSoccer* kann diese Atmosphäre locker bieten und sogar noch mehr: Das gesamte Spiel wird von einem waschechten Reporter



Jubel, Trubel:
Bulgarien hat gerade das 1:0 gemacht ...



Poschmann gegen Wontorra

Die Ähnlichkeiten sind verblüffend: Fußball mit "ran" präsentiert Wontorra als Kommentator, EA holte sich den öffentlich-rechtlichen Poschmann. Und was man bei Gremlin "True 3D" nennt, schaut dank "Virtual Stadium" bei Fifa '96 ganz ähnlich aus. Allerdings: Die Engine von Fifa '96 ist ein bißchen besser, die Spielfiguren sind einen Touch menschlicher. Ohne den großen Konkurrenten wäre *ranSoccer* sicher ein möglicher "Tip des Monats", so bleibt nur der Platz als zweiter Sieger.

Michael

übertragen. Im Fall von *ranSoccer* lag also nichts näher, als "ran"-Moderator Jörg Wontorra 4000 Kommentarschnipsel auf Band sprechen zu lassen. Der Aufwand hat sich gelohnt. Die Spielkommentare wirken verblüffend echt, ebenso die Kameraführung des intuitiven True-3D-Systems. Weniger wirklichkeitsnah tummeln sich hingegen die 22 Akteure auf dem Rasen.

Zugegeben, sie beherrschen vom Einwurf über den Eckenschuß bis hin zum Torschrei eine breite Palette an Bewegungen. Aber, das muß man sagen, sie sehen doch in ihren Vektor-Hemdchen allesamt ein klein wenig belemmert aus. Liegt es vielleicht daran, daß so mancher Paß den Mitspieler nicht findet?

Man darf sich von solchen Kleinigkeiten den Fußballgenuß aber nicht verderben lassen. Insgesamt gesehen bietet *ranSoccer* nämlich erfrischend spritzigen Fußball, der bis zu fünf Mitspieler (sogar im Netz) nächtelang fesseln kann. Nach den anderen *ran*-Flips (man denke an



Auf einen Blick: Alle 44 Nationalmannschaften, die am Cup teilnehmen können

ranTrainer) merkt man diesem Spiel sofort an, wieviel Mühe man auf Konzeption und Design verwendet hat. Nicht nur die Rasen-Action allein, auch das Umfeld kam da nicht zu kurz: 44 Nationalmannschaften stehen zur Verfügung und treten wahlweise im Freundschaftsspiel, in der "Weltliga" oder im "Welpokal" (K.O.-System) gegeneinander an. Für Fußball-Strategen wurde ebenfalls gesorgt, denn die Mannschaftsaufstellung wird durch acht verschiedene Charaktermerkmale jedes Spielers sehr variabel. Vielleicht dies noch: Kantige Spieler gehören ins Fernsehen, nicht auf den Monitor. Ohne sie wäre das Spiel gewiß "fortissimo". So jubeln wir bloß "ranissimo!".

msu



Rennaction satt!

Auch in VGA ist
Bleifuß schnell, selbst
mit vielen Strecken-
details



Challenge

Mit Bleifuß wagt sich Virgin auf ein stark frequentiertes Terrain. Nirgendwo ist der Konkurrenzdruck zur Zeit so groß wie in diesem Genre. Von Microprose wird der neue Formula-1-Simulator erwartet. Papyrus bringt Indycar 2. Außerdem stehen noch zahlreiche Funny-Renner in der Planung namhafter Hersteller. Und wer sich Electronic Arts' The Need for Speed zu Gemüte geführt hat, weiß, daß die Meßlatte für Action-Renner verdammt hoch liegt. Also eine denkbar schlechte Zeit, selbst für ein gutes Game wie Bleifuß.

Marcus

Freunde von Rennspielen werden dieses Jahr schwer bedient. Alle Nase lang kommen Formel 1-, Indycar-, Nascar-, Cart- und undefinierte Sims rund um die vier Räder auf den Markt. Auch Virgin bringt seinen Beitrag dazu: BLEIFUSS.

Kackige Racer, heiße Strecken und hohes Tempo – das sind die Attribute, die einem spontan nach einer Session mit Bleifuß einfallen. Nein, hier wird nichts simuliert, diesen Anspruch überlassen die Programmierer anderen Leuten. Bei Bleifuß, das übrigens in England unter dem

**Rasante Action in
SVGA: Auf einem
Pentium kein
Problem**



**Liebevoll gezeichnete Objekte
machen ein Rennen fast zur
Ausflugsfahrt**

Titel "Screamer" läuft, geht es um Actionspaß auf der Piste.

Zu Beginn stehen drei Strecken und sechs Fahrzeuge zur Verfügung. Sollte man alle Strecken im Championship-Modus auf einem Podestplatz beendet haben, gibt es nach und nach Zusatztracks. So kommt man auf sechs Strecken und einen versteckten Track. Zusätzlich kommt man noch an einen Superrenner heran, wenn man in wirklich allen Belangen bestens abschneidet.

Richtig Laune bringt das Spiel, wenn man die Chance auf einem Netzwerkzugriff hat, dann können nämlich bis zu acht Spieler gegeneinander antreten.

Als weitere Rennmodi stehen Slalom und Pylonen-Killer auf dem Plan. Im Slalomkurs müssen Tore aus zwei Verkehrsbaken durchfahren werden. Das Blöde daran ist, daß diese Tore meist weitab von der Ideallinie der Strecke liegen. Beim Pylonen-Killer müssen Reihen von Pylonen (das sind diese rot-weißen Hütchen) abgeholt werden. Mehr als ein bißchen kurzweilige Abwechslung sind die beiden Sonderprüfungen aber nicht.

Der Spieler kann zwischen sechs Fahrzeugen wählen. Dabei gibt es Unterschiede in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und im Grip auf der Straße.

Natürlich sind die Standardoptionen wie Schwierigkeitsgrad etc. Ehrensache und vollständig vorhanden. Optisch ist Bleifuß ein zweischneidiges Schwert. Einerseits bringt es auf einem 486/66 brauchbare Ergebnisse in Sachen Scrolling in der Low-Detail-Stufe, reicht aber nicht an ähnliche Verhältnisse bei anderen Racegames heran. Andererseits geht auf einem Pentium die Post in SVGA mit vielen Details so richtig ab. Dort zeigt sich das Game dann im Spitzenfeld. Spielbar ist es auf jeden Fall ab einem 486/66er.

In Sachen Sound besticht vor allem der Sprecher, der die aktuellen Aktionen aus dem Off treffend und variationsreich kommentiert. Und gerade bei den Variationen der Sprüche zeigen viele vergleichbare Games deutliche Schwächen. Leider ist der restliche Sound lediglich Hausmannskost. Quietschende Reifen, Motorgeräusche, Crashes etc. klingen irgendwie billig und lieblos. Das tut dem Spiel an sich aber keinen Abbruch. Und wer auf Racinggames steht, sollte einmal einen Blick auf dieses Programm werfen. Wie gesagt, Bleifuß ist keine Simulation, sondern reine Asphaltaction, die nur selten etwas mit der Realität zu tun hat.

cus



SPIELFELD

BIETE HARDWARE

Verkaufe Amiga 1200 mit Maus, Joystick + 1 externes Laufwerk u. sehr vielen Spielen für DM 490,00
Tel.: 0375/528413

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB RAM, Maus, Floppy 3.5" & 5.25", Tastatur, Joystick incl. Airbus A320, Simcity, SimLife, SimAnt. VHB 1100,00 o. Mon. Alexander Heuer, Tel.: 040/590988

BIETE SOFTWARE

su. dt. Anl. zu P. General auch Kopie z. 25 DM. Biete SimCity, F15 Strike Eagle Disk; sowie B. Steel 2 links 386 Wings o.G. CD's; verk. oder Tausche Tel. 04503/75423

—Verkaufe—Verkaufe—
!!! Diverse Software!!!
—Kopierstationen für SNES & SMD—
Tel.: 0172/5276591

—Verkaufe—Verkaufe—
!!! Diverse Software!!!
—Kopierstationen für SNES & SMD—
Tel.: 0172/5276591

Verkaufe, Tausche Siege, Dogs of War, Ambush AT S. zus. 50,00 DM Pinball Fantasies, bi2 je 40,00 DM. Suche Mercenaries: The Rebellion. Ruft An! 03461/214358 Karsten

Achtung! Verkäufe Space Q. 5 für 15,00 DM, Battle Isle 2 für 20,00 DM, Bioforge für 50,00 DM und Tie Fighter + Defender o.t. Empire für 60,00 DM! Christoph Hofbauer, Tel. 08456/1588

Verk. ältere + neuere Spiele! Alle Spiele nagelneu und nicht gebraucht !!! Ruf an! Tel. 04181/8892

PC-Originale: Magic Carpet 2, Tie fighter, Battle Isle 3, Ascendancy, Simon 2, Fade to Black, etc. Liste gg. RP Telefon 030/3041503.

Biete auch Hardware, suche C-64 Spiele!

TAUSCHE

Suche Tauschpartner für PC-Spiele! Krohn, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

VERSCHIEDENES

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

ASM zu verkaufen, Jahrgang 89-94, komplett, Jahrgang 88 Nr. 3/5/7/9/10/12, Jahrgang 87 Nr. 10/11 Tel. 08136/8595

ASM zu verkaufen, Jahrgang 89-94, komplett, Jahrgang 88 Nr. 3/5/7/9/10/12, Jahrgang 87 Nr. 10/11 Tel. 08136/8595

3D-Game im Eigenbau! C++-Programmierer (DOS) ges. für 3D-Adventure geg. Gewinnbeteiligung. Tel. (069) 7382045 oder CServe 100344,475

Wegen System Wechsel abzugeben: Tinte für HP500 Reihe: 3er Pack 60,00 DM, 2er Color Pack 50,00 DM, neu Tinte zum nachfüllen, je 2 Blau + Rot, Zus. 30 DM Tel. 040/4395630

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Indy 3+4, Goblins 1-3, Darkseed, Hexuma, Loom, Ultima 7+8; je 5,00 DM Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln (frank. Rückumschlag) G

STELLENMARKT

Legale Nebenverdienst mit PC und Drucker zu Hause. Infos gegen 2,00 DM RP bei Fajtovics Amel, Machtolsheimer Weg 9, 89150 Laichingen

50.000 DM in 8 Wochen! Legalen Nebenjob am PC. Einfaches Kopieren von Disketten. Gratisinfo gegen 2 DM Rückporto: Hämmerle, Ch., Mühlweg 4,86853 Gennach

Hoher-Heim-Nebenverdienst!!! bis 200 DM/TAG. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Inserentenverzeichnis

Acclaim	10/11, 23	Jerry Green	109	Sacht	39
Althoff	97	JES	81	Soft & Sound	31
Attic	9	Jöllenberg	51	Software 2000	47
BMG	19, 29	Kühl	103	Sony Interactive Entertainment	128
CDV	2	Marketing Film	63	Software Seemann	113
Cross Computersystems	49	Media Point	16/17	Software Tempel	85
Data House	109	micro Robert Kolossa	109	SSV	109
Direkt-Versand Hübner	33	Microprose	120/121	Skymedia	71
Elsa	58	MicroVision	69	Topware	127
Fantasy	27	Multi Media Soft	45	Tronic-Verlag	50, 64, 65, 72, 89
Game It!	25	NBG	13, 41	Virgin Interactive Entertainment	15
Game Tek	83	News Software	109	Wial	87
Golden Game Versand	101	Okay Soft	97		
Guillemot	67	Philips	21		

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
 SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
 NINTENDO uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich
 unsere GRATIS-INFOS an.
 Bitte unbedingt Ihr System angeben!

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittich
 Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel
 Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
 Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
 Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

70000

Mit Dialog Control und Power Management

NEU DER MULTIMEDIA MONITOR



- Frequenzweiche
 für optimale Bildqualität
- Hohe Bildrate mit gestrichelter
 scharfer Bilder und neuem
 Farbton
- Strahlungsarm nach VDE 0113
 (maximal 0,5 W/m²)
- Power Management nach IEEE
 Spezifikation
- Sehr gute Bild-
 Leistungsverhältnisse
 12,8" (32 cm) HNTS,
 Farbmonitor für
 IBM, Mac, VGA,
 VGA II, VGA
 Super VGA

**AXION**

Übrigens: Falls Sie noch
 einen Computer haben
 der verkauft werden
 gerne über unseren
 mehrfachen Ausverkauf
 Monitor

Micro Robert Computersysteme
 Kesselstraße 5 14824 Trebbin/Brandenburg
 Telefon (030) 631 6 15 52
 Telefax (030) 631 6 02 26

40000

NEWS

Großhandel
 für Computerspiele
 & CDROM

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH
 Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
 Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

Österreich

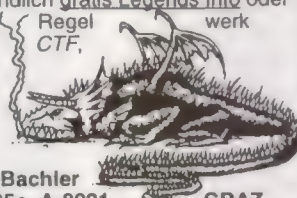
POSTSPIELE!

POSTSPIELE? Schon gehört? In unseren
 Spielen ist was los!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest
- Wirtschaft - Iron & Steam

Beispiel **LEGENDS**: es wird eine
 fantastische Welt simuliert, mit Städten,
 Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks,
 Zwergen, Drachen, Magie und vieles mehr.

Also unverbindlich gratis **Legends Info** oder
 ein gratis **Regelwerk**
 (Epic, CTF, World Conquest
 oder I&S) anfordern.



SSV Klapp-Bachler
 OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ
 ☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318

50000

Kostenlose Preisliste für:

Amiga Nintendo
 Sony PlayStation PC
 CD-ROM Sega
 Philips CD-i 3DO
 Macintosh Video CD's

Anfordern von Mo-Fr 16-20 Uhr
 unter 0671-61750 oder Post-
 karte mit Systemangabe an:
 Jerry Green, Hard & Software-
 versand, Corneliusstr. 5
 55545 Bad Kreuznach

Die nächste



erscheint am

10. Januar 1996.

Anzeigenschluß für
 Ausgabe 3/96 ist der
29.12.1995

M A R K T D I A T T



Ein Kind auf den Rücken nehmen!

Kim wurde auf einer Müllhalde gefunden. Im Krankenhaus wurde er gesund
 gepflegt. In einem SOS-Kinderdorf fand er ein bleibendes Daheim. Er fand
 auch Geschwister, wie Hea Fi-Hu, die ihn besonders gerne herumträgt.
 Ein Kind aufnehmen. Als Pate. Durch einen Monatsbeitrag von DM 50,-,
 nicht mehr als ein gutes Familienessen. Und dieses Kind in eine neue
 Zukunft hineintragen.

Versuchen Sie es! In den SOS-Kinderdörfern warten rund 50.000 Kinder
 auf Paten.
 Danke!



Unverbindliche Information bei:

Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.
 80638 München · Menzinger Straße 23 · Telefon 089/179 14-0

Das Ende der Bootdiskette

Folge III



Im dritten und letzten Teil unseres Windows-95-Artikels verraten wir Euch die letzten Geheimnisse der DOS-Spielekonfiguration unter Windows 95. Damit bekommt Ihr auch solche Games zum Laufen, die Euch sonst immer an den Rand einer Startdiskette getrieben haben.

Daß es trotz der vielen Wege auf die DOS-Kommandozeile eigentlich keinen Grund mehr gibt, ein Spiel von dort zu starten, haben wir in der letzten Folge unserer kleinen Windows-95-Serie gezeigt. In den meisten Fällen gelingt der Start auch direkt aus der Windows-Oberfläche heraus – und zwar ganz ohne magische Rituale: ein simpler Doppelklick mit der Maus, und die Sache läuft. Und wenn es in einigen Fällen mit

der Windows-Einbindung doch nicht auf Anhieb funktioniert, dann warten zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten darauf, das Problem zu beseitigen.

Von Disketten-Junkies und Windows-Verweigerern

Jetzt könnte man einen Punkt machen und sich zufrieden zurücklehnen – gäbe es da nicht eine kleine Clique von Spielern, die sich auch mit Hilfe der vielfältigen Einstellungen nicht zur Kooperation mit

Microsofts neuem Betriebssystem überreden lassen. Dabei handelt es sich fast ausnahmslos um solche Games, die auch zu DOS-Zeiten nur mit Hilfe einer Bootdiskette zum Laufen zu

bringen waren, oder um ausgesprochene Windows-Verweigerer, die nach negativen Erfahrungen mit früheren Windows-Versionen jede Form der Zusammenarbeit kategorisch ver-

Was bisher geschah ...

Folge 1: Wege zum DOS

Wer das gute alte DOS verloren glaubt, bloß weil der Rechner gleich in die grafische Oberfläche von Windows 95 startet, der irr. Mindestens drei Wege führen auf die Kommandozeile. Was die Lauffähigkeit von DOS-Spielen betrifft, gibt es je nach eingeschlagenem Weg deutliche Unterschiede:

- Die MS-DOS-Eingabeaufforderung – ein DOS-Fenster, das man aus Windows heraus öffnet – ist ein "virtueller" (per Software nachgebildeter) MS-DOS-Rechner, der sich insbesondere mit Spielen, die direkt auf die Rechnerhardware zugreifen, nicht immer verträgt.
- Für solche Problemfälle verfügt Windows 95 über eine neue Betriebsart, den MS-DOS-Modus. Dabei zieht sich Windows fast völlig aus dem Arbeitsspeicher zurück und hinterläßt den DOS-Programmen die volle Verfügungsgewalt über die Hardware. Manko dieser Lösung ist die auf Windows zugeschnittene Startkonfiguration, die weder EMS-Speicher noch einige notwendige Gerätetreiber zur Verfügung stellt.

● Wenn immerhin das funktionieren soll, was schon vor Windows 95 funktioniert hat, dann läßt sich der Rechner mit der ursprünglichen DOS-Konfiguration – und völlig ohne Windows-95-Beteiligung – booten. Dazu reicht es, kurz nach dem Start des Rechners die Taste <F4> zu drücken.

Folge 2: Startrampe Windows 95

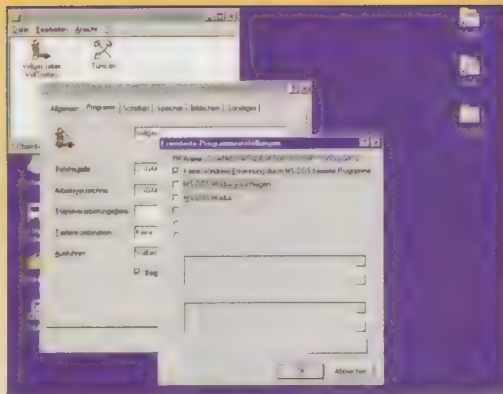
War schon Windows 3.1 als Startrampe für DOS-Spiele recht gut geeignet, so gibt es mit Win 95 kaum noch einen Grund, der den Spielstart von der DOS-Ebene rechtfertigen könnte:

- In vielen Fällen genügt die Einrichtung eines grafischen Startsymbols in einem Desktop-Ordner, und das Spiel läßt sich ohne Probleme starten. Der Grund dafür: Windows 95 ist sehr viel sensibler geworden für die Anforderungen einer DOS-Anwendung und versteht es, Ressourcen dynamisch zu verwalten.
- Sollte ein Spiel nicht auf Anhieb zum Laufen zu bringen sein, dann gibt es eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten für Darstellungsmodi, Speicher- und Ressourcenverwaltung oder das Nachladen von Treibern.



Wenn DOS-Anwendungen mit Meldungen wie dieser die Arbeit verweigern, hilft das Abschalten der Windows-Erkennung

Die Abschaltung der Windows-Erkennung ist Teil der erweiterten Eigenschaften für DOS-Programme



weigern. Doch auch für die Integration dieser letzten beiden Widerstandsnester hält das neue Windows verblüffend einfache Lösungen bereit. Der Zugang dazu ist jedoch ein wenig versteckt angebracht; Ihr findet ihn in den Tiefen des weit verzweigten *Eigenschaften*-Dialogs, den Windows für die Konfiguration von DOS-Programmen bereitstellt und dessen vielfältige Register und Einstellungsoptionen Ihr in der letzten Folge bereits weitgehend kennengelemt habt.

Problemvermeidung – wenn Windows, dann streiken

Wenn ein Spiel ausdrücklich die Zusammenarbeit mit Windows verweigert, dann gibt es dafür viele mögliche Gründe, die jedoch allesamt auf Erfahrungen mit früheren Windows-Versionen zurückzuführen sind. Da war es nämlich an der Tagesordnung, daß Zugriffsversuche auf von Windows verwaltete Geräte und Ressourcen zu Problemen führten.

Das fragliche DOS-Programm ließ sich dann entweder überhaupt nicht oder nur mit eingeschränkter Funktionalität (ohne Sound beispielsweise) starten, oder es verursachte mysteriöse Rechnerabstürze, die zum Datenverlust in offenen Windows-Anwendungen führen konnten. In weniger dramatischen Fällen beeinträchtigte die Anwesenheit von Windows "nur" die Performance. Wie

auch immer – um all diesen Problemen zu entgehen, schützten sich einige Hersteller mit Erkennungsroutinen, die den Start des Spiels bei aktivem Windows verhindern – wobei sie keinen Unterschied machen zwischen 3.x und Windows 95. Damit dessen weiterentwickelte DOS-Unterstützung nun nicht an einer veralteten Blockadetechnik scheitert, bietet es die Möglichkeit, die Windows-Erkennung schlicht und einfach abzuschalten.

Blockadebrecher – Abschalten der Windows-Erkennung

Doch vorher muß das fragliche DOS-Programm über ein grafisches Startsymbol in die Windows-Oberfläche integriert werden. Als neue Heimat bietet sich der Desktop-Ordner "DOS-Spiele" an, den Ihr in der letzten Folge angelegt habt.

Um ein neues Programmsymbol zu erzeugen, öffnet Ihr den Ordner zunächst mit einem Doppelklick. Dann klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf den Ordner-Hintergrund und wählt die Menübefehlsfolge *Neu/Verknüpfung*. Soweit bekannt, gebt Ihr den Pfadnamen der Startdatei des Spiels in das Textfeld *Befehlszeile* ein oder sucht die Datei nach Anklicken der *Durchsuchen*-Schaltfläche. Auf den beiden folgenden Seiten des Dialogs, die Ihr mit Hilfe der *Weiter*-Schaltfläche erreicht, gebt Ihr den Namen der Verknüpfung an (der Text, der unter

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



Audio-Spuren gehört von Marcus

Wir stehen an der Schwelle zum nächsten Jahr. Grund genug, die '95er Plattenauslese einmal auf die besten Scheiben zusammenzukürzen.

Meine persönlichen Top-Ten des Jahres:

1: Monster Magnet Dopes to Infinity (AM Rec.)

Der Überknaller aus der Gitarren-Fraktion und meine Scheibe des Jahres. Ohne Witz: Das Teil lief mehr als 200mal bei mir durch und hat nichts von seinem Reiz verloren. Ein Gesamtkunstwerk irgendwo zwischen heftigen Gitarrenattacken und melodischen Schmachtsongs. Das Teil wird bei jedem Hören besser.

2: Earthling Radar (Chrysalis)

Aus der Trip-Hop-Ecke marschierte Earthling steil nach oben. Coole Sounds zum locker leichten Mitswingen. Wer auf sanfte Töne in Richtung Hip Hop steht, sollte diese Scheibe suchen.

3: Urge Overkill Exit the Dragon (Geffen Rec.)

Die Schmachtt-Nummer. Angesiedelt zwischen progressivem Underground und Glam-Rock, zaubert das Trio aus Chicago nie gehörte Melodien und Riffs. Melodischer Rock für eine kuschelige Zweisamkeit.

4: Friday Soundtrack (Virgin Rec.)

Der Soundtrack zum gleichnamigen Film ist ein astreiner Mix aus dem Hip-Hop-Lager, Ice Cube, Dr. Dre etc. Leider sind zwei Hänger (Dancefloor) drauf, aber ansonsten ist's eine duftige Partyscheibe.

5: Motörhead Sacrifice (SPV Rec.)

Großvater Lemmy besann sich bei seinem 20. Album auf die Wurzeln des harten Rock'n' Roll. Im Stil von Ace of Spades knallen die Songs aus den Speakern und waren der Grund für einen gefetzten Hochtöner meiner Anlage.

6: John Lee Hooker Chill Out (Virgin)

Der Altmeister des Blues bringt Qualität auf den Tisch des Hauses. Niemand bekommt das Uuhuhhuuuuh so gut hin wie er.

7: Pink Floyd Pulse (EMI)

Von der Fachpresse vernissen, von mir gelobt. Eine tolle Doppel-Live-CD mit ungewöhnlicher Aufmachung und in Superqualität. Viele Klassiker von "Wish you were here" und "The Wall".

8: Paradise Lost Draconian Times (Music for Nations Rec.)

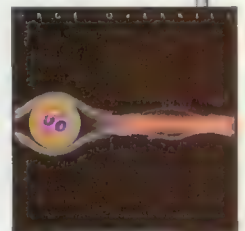
Tolle Metal-Scheibe mit melancholischen Einlagen. Hart und weich zugleich. Ein Dauerbrenner im CD-Player.

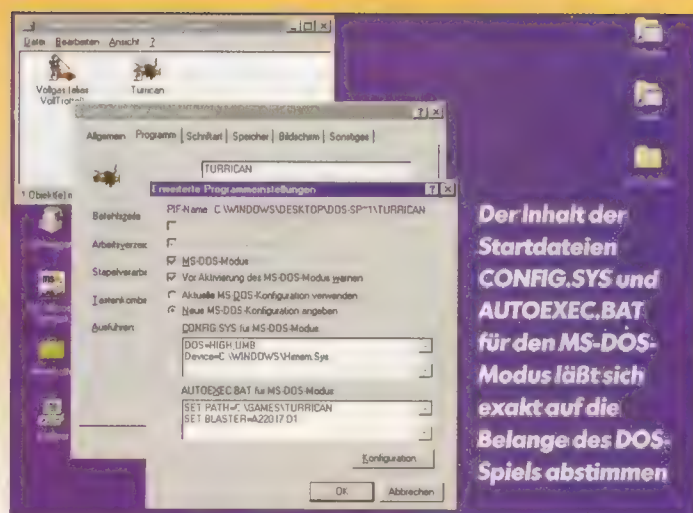
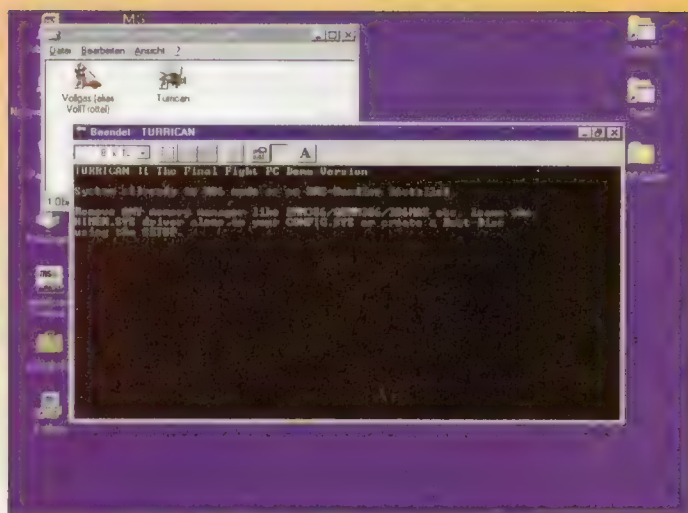
9: P. J. Harvey To bring you my Love (Island Rec.)

Minimalmusik mit Dancefloor-Touch. Polly Jean Harvey kann zwar nicht besonders singen, hat aber eine leicht ver-luderte Voice, die durch und durch geht.

10: Krupps Odyssee of the Mind (Music for Nations Rec.)

Die deutschen Elektronik-Metaller plündern Stilrichtungen wie andere Klamottengeschäfte zum Winterschlußverkauf. Alles ist dabei. Ein knallharter Techno-Metal-Gruft-Beat zum Ausflippen.





Der Inhalt der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT für den MS-DOS-Modus läßt sich exakt auf die Belange des DOS-Spiels abstimmen

Wenn ein DOS-Spiel sich mit Speichermanagern wie EMM386 oder anderen "lebenswichtigen" Treibern nicht verträgt, könnt Ihr ihm eine individuelle Startkonfiguration für den MS-DOS-Modus verordnen

dem Icon erscheint) und ordnet ihr ein grafisches Startsymbol zu.

Sobald das Startsymbol im Desktop-Ordner erscheint, klickt Ihr mit der rechten Maustaste darauf und wählt den Menübefehl *Eigenschaften*. Dann holt Ihr die Registerkarte *Programm* durch Anklicken in den Vordergrund und wählt die Schaltfläche *Erweitert*. Nach Aktivierung des Kontrollkästchens *Keine Windows-Erkennung durch MS-DOS-basierte Programme* sollte die Windows-Verweigerung ein Ende haben.

Neben der Windows-Erkennung sind es insbesondere exo-

tische Startkonfigurationen, die DOS-Spiele zu hartnäckigen Windows-Gegnern machen. Da gibt es Spiele, die partout 620 KB Platz im konventionellen Arbeitsspeicher beanspruchen, was das Laden von Treibern erschwert oder in einigen Fällen gar unmöglich macht. Andere Spiele vertragen sich nicht mit bestimmten Treibern oder residenten Programmen, die für den normalen Betrieb (das Management des Erweiterungsspeichers etwa) unerlässlich sind. Die in allen Fällen anzutreffende Unvereinbarkeit mit der aktuellen Startkonfiguration wird in der Regel durch den Ein-

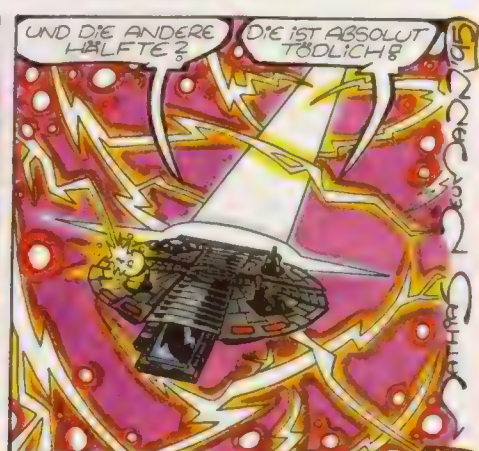
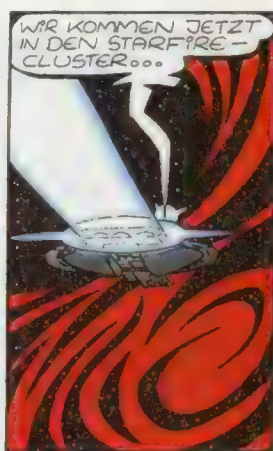
satz von Bootdisketten gelöst. Windows 95 schiebt das Startmedium aus der Computer-Steinzeit endgültig aufs Altenteil. Jedes DOS-Programm bekommt nun seine ganz individuelle Startkonfiguration und läßt sich dennoch direkt aus der Windows-Oberfläche heraus aufrufen.

Und das funktioniert vom Prinzip her folgendermaßen: Bei einem Doppelklick auf das Startsymbol des DOS-Programms beendet sich Windows 95 vorübergehend, bootet den Rechner (im MS-DOS-Modus) mit der modifizierten Startkonfiguration und führt das Programm unverzüglich aus. Nach dem Beenden des Programms stellt Windows die ursprüngliche (eigene) Startkonfiguration wieder her und startet sich und

den Rechner aufs neue. Der Anwender findet den Windows-Desktop exakt so wieder, wie er ihn vor seinem Ausflug in die DOS-Gefilde verlassen hat. Nicht schlecht, oder?

Festlegung der MS-DOS-Konfiguration

Bevor Ihr jedoch eine individuelle Startkonfiguration für eines Eurer Problemspiele festlegen könnt, müßt Ihr es zunächst wieder in die Windows-Oberfläche integrieren. Dazu legt Ihr – wie hinlänglich bekannt – in einem Desktop-Ordner Eurer Wahl eine neue Verknüpfung an. Anschließend klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf das Symbol der Verknüpfung, wählt den Menübefehl *Eigenschaften* und im gleichnamigen Dialog wieder die Registerseite *Pro-*

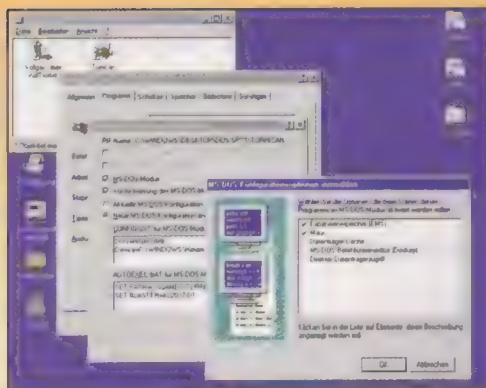


gramm. Nach dem Anklicken der Schaltfläche *Erweitert* erscheint das schon vom Abschalten der Windows-Erkennung her bekannte Dialogfeld.

Diesmal aktiviert Ihr jedoch das Kontrollkästchen *MS-DOS-Modus*. Das gleich darunter angebrachte Kontrollkästchen *Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen* bedeutet nicht etwa, daß hier verbotene Dinge im Gange wären. Es sorgt nur dafür, daß der Anwender vor dem Herunterfahren in den MS-DOS-Modus mit einer entsprechenden Meldung darauf aufmerksam gemacht wird. Er erhält damit Gelegenheit, eventuell noch offene Windows-Anwendungen zu schließen und Arbeitsergebnisse abzuspeichern. Das Kontrollkästchen sollte daher in jedem Fall aktiviert bleiben.

Baukasten für Startdateien

Klickt jetzt auf das Optionsfeld *Neue MS-DOS-Konfiguration angeben*. Windows schaltet daraufhin zwei Listenfelder frei, die Standardeinträge für die Neugestaltung der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT enthalten. Der Inhalt der beiden Listenfelder kann nach Anklicken mit der linken Maustaste bearbeitet werden, vorhandene Befehlszeilen können dabei gelöscht, eigene hinzugefügt werden.



Sehr viel komfortabler als die Bearbeitung von Hand ist der Umgang mit dem Konfigurationseditor, mit dem sich wichtige Standardeinstellungen mit einem simplen Mausklick ein- und ausschalten lassen. Mit einem Mausklick auf die Schaltfläche *Konfiguration* holt Ihr den Konfigurationseditor auf den Bildschirm. Laßt Euch von der Warnung, daß die Startdateien durch die neu gewählte Konfiguration ersetzt werden, nicht verwirren (darum geht es uns ja schließlich) und bestätigt das Dialogfeld mit *Ja*.

Welche Einstellungen sich im Einzelfall über den Konfigurationseditor vornehmen lassen, hängt anscheinend von der konkreten Startkonfiguration des Rechners in "Vor-Windows-Zeiten" ab. Da wir die folgenden Optionen auf mehreren Rechnern vorgefunden haben, scheinen sie zum Standardrepertoire des Konfigurationseditors zu gehören:

Bequemer geht's nimmer – Mit dem Konfigurationseditor lassen sich Standardeinträge in den Startdateien ganz simpel ein- und ausschalten

Expansionsspeicher (EMS): Lädt den Speichermanager EMM386, der den Erweiterungsspeicher oberhalb von 1 MB als EMS-Speicher zur Verfügung stellen kann. Außerdem wird EMM386 benötigt, wenn der konventionelle Arbeitsspeicher (0 bis 640 KB) durch Hochladen von Treibern und residenten Programmen entlastet werden soll.

Maus: Aktiviert die für viele Spiele unverzichtbare Mausunterstützung auf der DOS-Ebene, die Windows bei seiner Installation standardmäßig abschaltet

Datenträger-Cache: Lädt SmartDrv zur Beschleunigung von Datenträgerzugriffen. Auf Spiele, die von CD-ROM gestartet werden, wirkt sich der Cache jedoch häufig bremsend aus.

MS-DOS-Befehlszeileneditor (Doskey): Für den schnellen Zugriff auf zuvor eingegebene Kommandozeilenbefehle. Für Spiele ohne Bedeutung.

Direkter Datenträgerzugriff.

Erlaubt Programmen wie Festplattenoptimierern etc. das direkte Modifizieren der Datenstruktur eines Datenträgers. Für

Jahresabo zu verschenken

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion
PC Spiel

Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

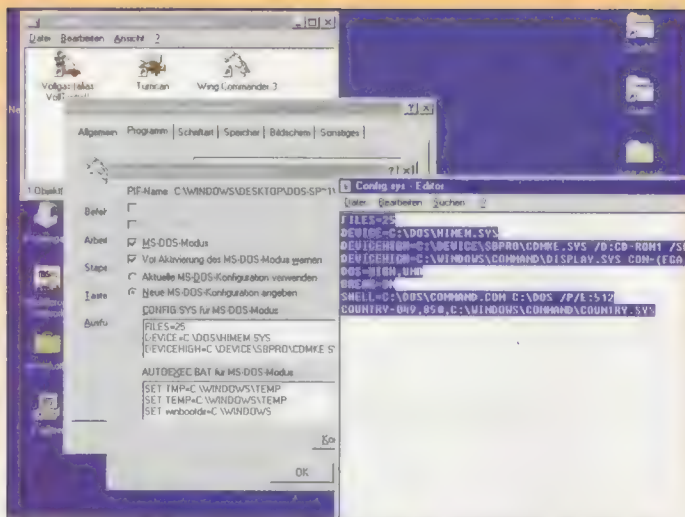
UNPROTECT 5.0

KEINE LÄSTIGEN HANDBUCHABFRAGEN MEHR. Erstellt Trainer, enthält TIPS und TRICKS zu den meisten Spielen, des weiteren CHEATS und KOMPLETTLÖSUNGEN. Über 200 MB auf CD, monatliches UPDATE

TEL/FAX 069 / 77 19 08

49,00 DM
zuzügl. Nachnahme

Bestellungen an: CD ROM VERTRIEB, Schloßstr. 96, 60486 Frankfurt



Mit dem Windows-Editor könnt Ihr die Startdateien der Bootdiskette "ausspionieren" und ihre Inhalte über die Zwischenablage in das Dialogfeld **Erweiterte Programmeinstellungen** übernehmen

Spiele ohne Belang, außerdem gefährlich, daher weglassen.

Vorbild Bootdiskette

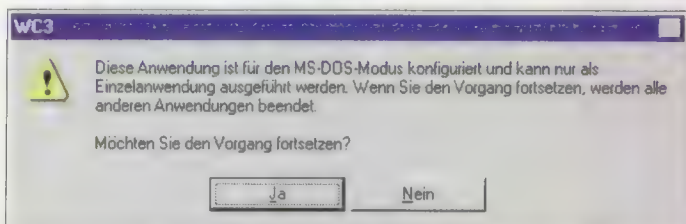
Unerheblich, ob Ihr die Startkonfiguration Eures Spiels nun durch manuelle Änderungen an den Startdateien oder mit Hilfe des Konfigurationseditors vornehmt: Ihr müßt wissen, was Ihr tut, und Euch über den geforderten Inhalt von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT absolut im klaren sein. Hinweise oder gar Beispiele für die konkrete Ausgestaltung findet Ihr vermutlich im Handbuch des jeweiligen Spiels.

Falls nicht, dann könnt Ihr Euch auch den Inhalt der Startdateien auf der Bootdiskette anzeigen lassen. Ein geeignetes Werkzeug dafür ist der *Editor*, den Ihr im Windows-Startmenü unter *Programme/Zubehör* fin-

det. Legt die jeweilige Bootdiskette in das Diskettenlaufwerk ein, startet das Programm, und öffnet damit nacheinander die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf Laufwerk A: (bevor die Dateien im *Öffnen*-Dialog sichtbar werden, müßt Ihr zunächst das Diskettenlaufwerk A: im Feld *Suchen in* auswählen und den Dateityp auf "Alle Dateien (*.*)" umstellen).

Mit Hilfe des Druckers könnt Ihr Euch den Dateiinhalte auch ausdrucken lassen. Ganz Bequemere kopieren den markierten Dateiinhalte mit <Strg-C> in die Windows-Zwischenablage und fügen ihn mit <Strg-V> in das entsprechende Textfeld des Dialogs *Erweiterte Programmeinstellungen* ein. Alle vorhandenen Befehlszeilen solltet Ihr jedoch zuvor gelöscht haben.

m



Da Windows vor der Ausführung eines Programms im MS-DOS-Modus vorübergehend beendet wird, warnt dieses Dialogfeld vor möglichem Datenverlust in noch offenen Anwendungen

Ein Beispiel – Wing Commander III

Um unsere theoretischen Ausführungen ein wenig anschaulicher zu machen, werden wir Euch am Beispiel von Wing Commander III die Erstellung einer individuellen Startkonfiguration demonstrieren. Der Wing Commander gehört zwar zu den eher "gutwilligen" Spielen, die mit nahezu jeder Speicherkonfiguration und den meisten Standardtreibern klarkommen und sich deshalb fast immer ohne besondere Einstellungen aus Windows heraus starten lassen. Der Wing Commander ist aber zugleich auch ein Beispiel für hardwaretechnisch extrem anspruchsvolle Spiele, die jedes Quentchen Rechnerleistung benötigen und von einem im Hintergrund aktiven Windows spürbar gebremst werden. Die Ausführung im Windows-freien MS-DOS-Modus macht also Sinn.

Vorbereitungen:

- Erstellt eine neue Verknüpfung in einem Desktop-Ordner Eurer Wahl. Als Befehlszeile müßt Ihr den Buchstaben Eures CD-ROM-Laufwerks, einen Backslash ("\"), und den Namen der Programmdatei (WC3.EXE) angeben. Falls Euer CD-ROM-Laufwerk F: heißt, lautet die vollständige Befehlszeile:
f:\wc3.exe

- Öffnet den *Eigenschaften*-Dialog nach Anklicken des Startsymbols mit der rechten Maustaste. Wählt die Registerkarte *Programm* und darin die Schaltfläche *Erweitert*. Aktiviert das Kontrollkästchen *MS-DOS-Modus* und das Optionsfeld *Neue MS-DOS-Konfiguration* angeben.

Bearbeitung von CONFIG.SYS

- Setzt die Schreibmarke mit einem Mausklick an den Anfang des Listenfelds *CONFIG.SYS für MS-DOS-Modus*. Markiert dessen gesamten Inhalt mit der Tastenkombination <Umschalt-Strg-Ende> und löscht ihn mit <Entf>.

- Fügt eine Aufrufzeile für den Speichermanager HIMEM.SYS ein, der sich standardmäßig im

Windows-Verzeichnis befindet. Falls Euer Windows-Verzeichnis auf Laufwerk C: liegt, lautet die Befehlszeile:

```
device=c:\windows\himem.sys
```

- Fügt eine Zeile für den Aufruf des CD-ROM-Treibers ein. Falls Ihr ein Matsushita/Panasonic-Laufwerk besitzt, dessen Treiber CDMKE.SYS im Verzeichnis C:\DOS zu finden ist, lautet die Befehlszeile:

```
device=c:\dos\cdmke.sys
```

- Wing Commander III muß für den flüssigen Betrieb mehr als die DOS-üblichen zehn Dateien geöffnet halten. Setzt daher den Wert mit Hilfe der Befehlszeile

```
files=25
```

auf 25 Dateien hoch.

Bearbeitung von AUTOEXEC.BAT

- Setzt die Schreibmarke mit einem Mausklick an den Anfang des Listenfelds *AUTOEXEC.BAT für MS-DOS-Modus*. Markiert dessen gesamten Inhalt mit der Tastenkombination <Umschalt-Strg-Ende> und löscht ihn mit <Entf>.

- Sofern Ihr eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte verwendet, müßt Ihr eine Umgebungsvariable für die aktuellen Hardware-Einstellungen einrichten. Falls Eure Soundkarte die Ein-/Ausgabeadresse 220, IRQ 7 und DMA 1 verwendet, lautet die Befehlszeile:

```
set blaster=A220I7D1
```

- Um das CD-ROM-Laufwerk ansprechen zu können, müssen neben dem Treiber auch die CD-Extensions MSCDEX.EXE geladen werden. Das Beispiel:

```
c:\dos\mscdex.exe
```

geht davon aus, daß MSCDEX.EXE im Verzeichnis C:\DOS zu finden ist.

- Wenn Ihr die Maus im Wing Commander verwenden wollt, müßt Ihr noch den Maustreiber laden. Falls Ihr eine Microsoft-kompatible Maus besitzt, deren Treiber MOUSE.COM im Verzeichnis C:\DOS zu finden ist, lautet die Zeile:

```
c:\dos\mouse.com
```


Cheaten, aber richtig (4)

Ein kleiner Umzug rückt den vierten Teil der Beitragsreihe über legale Computerspiel-mogeleyen in die Rubrik "Werkstatt". Sonst ändert sich nichts, denn wieder gibt es eine Menge erstklassiger Praxistips.



Von Ingame-Cheatern war in den letzten Teilen des Cheat-Kurses die Rede. Sie ermöglichen es, ein laufendes Spiel anzuhalten, den Speicher zu untersuchen und zu modifizieren. Die generelle Problematik bei diesen Tools liegt darin, daß moderne 32-Bit-Spiele bezüglich Speicher ziemlich ungnädig sind und sich nicht einfach anhalten lassen. Mit den

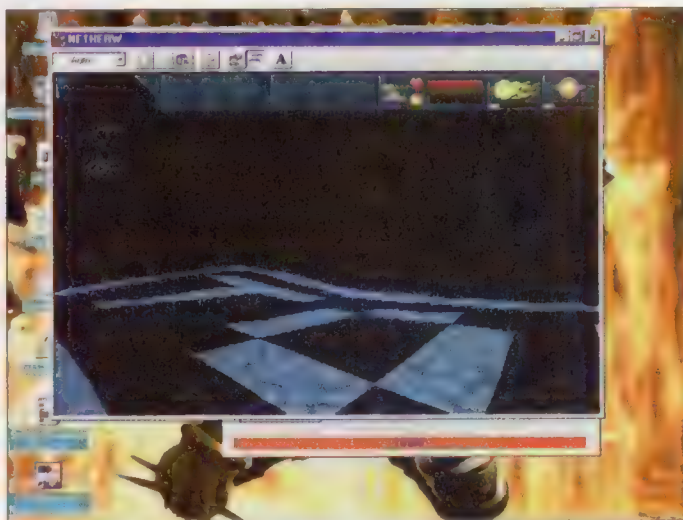
vorgestellten Tools, Game Wizard und Action Replay läßt sich das zwar realisieren, sie haben jedoch einen festen Funktionsumfang, über den hinaus keine Eigeninitiative möglich ist.

Für den berühmten "Hacker-Gedankenblitz" benötigt man jedoch ein wenig Spielraum, denn je mehr man über das jeweilige Spiel herausfindet, desto umfangreicher kann man seine Cheats ausführen. Es gibt aber seit geraumer Zeit ein Tool am Markt, mit dem man fast uneingeschränkten Zugriff auf das System hat, während die hartnäckigsten DOS4GW-Extender laufen. Die Rede ist von Windows 95, dem meistdiskutierten Betriebssystem der Welt.

Bill's Big Buster

Wenn es um Win 95 geht, ist jeder ein Kritiker. Kaum eine Zeitung konnte sich einen Bericht über Microsofts neuesten Sproß verkneifen: seitenweise Listen darüber, welche Programme nicht mehr richtig laufen. Was die Welt jedoch übersehen hat, ist ein Hinweis darauf, was alles funktioniert.

Gerade bei DOS-Spielen läuft das Betriebssystem paradoxerweise unproblematisch. Wenn ein Programm vorher Memory-Probleme hatte oder die Soundkarte nicht erkannte, kann es sein, daß es unter Win 95 auf



Was schwimmt denn da im Wasser?

Mausklick läuft. Das gilt besonders für Programme mit DOS-Extender.

In Command & Conquer einen Ingame-Cheat realisieren? Kein Problem: Spiel durch Anklicken starten; wenn der Geldpegel kurz vor Minimum steht, abspeichern, <Alt+Tab> drücken, und man landet im Explorer. Von hier aus kann man einfach SGA, XE oder einen anderen Hexeditor aufrufen, den Geldwert suchen und ändern. Dann drückt man wieder <Alt+Tab>, und das soeben gespeicherte Spiel wird wieder geladen. Einfacher und komfortabler läßt sich das kaum realisieren. Ob Bill das so gewollt hat?

Stop'n'Go

Aber nicht nur beim Verändern einzelner Werte in Savegames ist die Windows-Präsenz im Hintergrund schätzenswert. Der einfache Weg über einen Hexeditor erscheint zwar zunächst als echter Vorteil gegenüber den gängigen DOS-Methoden, aber das liegt nur daran, daß

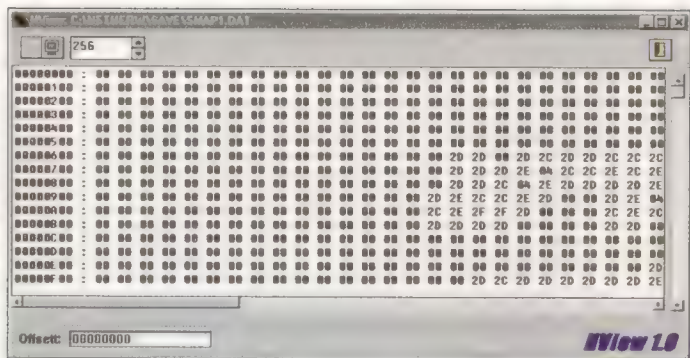
man noch an die DOS-üblichen Beschränkungen gewohnt ist. Da man im Bedarfsfall auf beliebig viele, voll funktionsfähige DOSse zugreifen kann, ohne dabei Speichermangel zu erleiden oder den Bildschirm zu verlieren, gibt es natürlich auch ganz andere Komfortabilitätsgrade beim Cheaten.

Wer Borlands Delphi, Visual Basic oder ein anderes Entwicklungssystem installiert hat und nur ein wenig damit umgehen kann, der baut den C&C-Cheat noch aus. Mit wenigen Zeilen läßt sich ein Cheatprogramm realisieren, mit dem sich gleich mehrere Werte in völlig unterschiedlichen Savegames patchen lassen. Dann versieht man das ganze der Bedienbarkeit halber mit praktischen Schiebereglern – unter DOS wäre das ein kaum zu realisierender Programmieraufwand.

Da man die Grafikfähigkeit nicht verliert, sind auch Arten von Cheats möglich, an die man vorher im Traum nicht ge-

All together now

Die Bedienung von MCIIED ist denkbar einfach. Man startet MCII, drückt <P> für Pause, speichert ab, verzweigt mit <Alt+Tab> in den Explorer und startet MCIIED. Nach dem Auswählen der gewünschten Karte lädt man diese mit <Display Map> aus SMAP1.DAT, und wenn die Bitmap angezeigt wird, ruft man durch Klick auf die Karte den Rastereditor auf. Sind alle Werte geändert, wird das Savegame mit <Update> gepatcht, dann geht's mit <Alt+Tab> zurück ins Spiel, von wo aus man die modifizierte Karte wieder laden kann. Wie gesagt, das ganze ist noch im Beta-Stadium und läuft noch sehr langsam. Aber mit Eurer Hilfe werden wir schon was Anständiges daraus basteln.



Ordnung im Hexdump mit HVIEW

dacht hätte. Typisches Beispiel für einen außergewöhnlichen Cheat ist zum Beispiel Magic Carpet II.

Auf der Suche nach Cheat-Möglichkeiten stößt man irgendwann auf das Verzeichnis NETHERWISAVE, in dem die Savegames abgelegt werden. MCII kennt zwei verschiedene Arten von Savegames. Da sind zum einen die "offiziellen" Savegames, die man nach jedem bestandenen Level abspeichern kann und die ziemlich langweilig sind, weil sie nur die Werte des eigenen Magiers enthalten.

Es gibt jedoch auch temporäre Savegames, wenn man direkt in einem Level abspeichert. Diese Savegames existieren nur, wenn das Spiel läuft, und können nur eingelesen werden, wenn man vorher einmal abgespeichert hat. Im Gegensatz zu den "offiziellen" enthalten diese Savegames in

drei Dateien einfach alles, was es über MCII zu wissen gibt. Das reicht von Objektdaten über alle Magierwerte bis hin zum aktuellen Level-Layout.

An sich nützt es wenig, diese Savegames zu analysieren und zu verändern. Da sie beim Verlassen des Games gelöscht werden, sind alle Änderungen hinfällig. Unter Windows 95 kann man das laufende Spiel aber anhalten und dann beliebige Dateien hin- und herkopieren. Da müßte es doch möglich sein, einen Level mit persönlichem Touch zu basteln.

Los Gates

MCII speichert insgesamt drei Dateien in einem temporären Savegame ab. Damit potentielle Hacker ein leichtes Spiel haben, sind sie sehr aufgeräumt und mit einem Namen versehen, der ahnen läßt, was sich darin fin-

det. Die drei Dateien heißen SLEV1.DAT, SMAP1.DAT und SVER1.DAT. In der ersten Datei befinden sich die Objektdaten, in der zweiten die aktuellen Karten und in der letzten ein paar programminterne Daten. Obwohl die Savegames zusammen fast 700 KB groß sind (eigentlich ein unhackbarer Wert), ist das ganze aufgrund seiner vorbildlichen Ordnung einen Versuch wert.

Um z. B. ein persönliches Graftito auf die Levelkarte zu kleben, ist zunächst die Datei mit den Kartendaten interessant. Man sieht sich diese Datei mit einem Hexeditor an. Dabei kann man schnell herausfinden, in welchem Format die Karten gespeichert sind. Von vornherein sollte man mit Raster-Bitmap-Daten rechnen, die diesen Zweck erfüllen. Deshalb ist zunächst die Frage wichtig, ab welcher Dateiposition die eigentlichen Leveldaten beginnen.

Gerade bei Grafikformaten gibt es so viele Möglichkeiten, wie es Computer gibt. Trotzdem lassen sich generelle Erkennungsmerkmale für solche Daten festlegen. Da ist zunächst die "Header-oder-nicht"-Frage. Ein Header ist ein festgelegter Byteblock am Anfang einer Grafikdatei, in dem generelle Informationen über die gespeicherte Bitmap stehen. In einem solchen Header befinden sich z. B. Paletteninformationen, Angaben über die Größe der Bitmap, Komprimierungsdaten und alles, was wichtig sein könnte.

Da die ersten Bytes von SMAP allesamt Nullen sind, kann man davon ausgehen, daß es keinen Header gibt. Die Daten werden also im RAW-Format so abgelegt, wie sie auch im Speicher stehen. Nun muß man sich darüber klarwerden, welche Daten überhaupt gespeichert werden.

Beim Blättern mit dem Hexeditor fällt auf, daß immer wie-

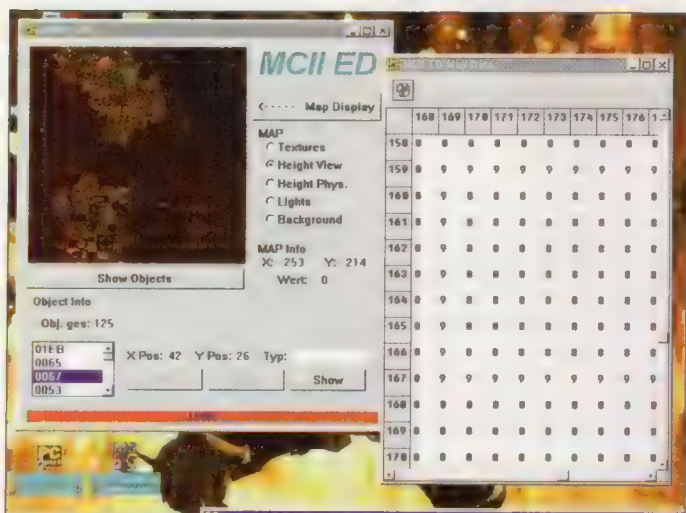
der große Blöcke von Nullen kommen, die von kleineren, anscheinend wahllosen Bytefolgen unterbrochen sind. Wenn man jetzt mit <Alt+Tab> wieder zurück nach MCII schaltet, sieht man, daß die Levelkarte größtenteils aus Wasserflächen besteht. Der einfache Schluß: Wahrscheinlich repräsentiert jede Null im Savegame einen Punkt mit der Höhe Null bzw. den Meeresspiegel.

Um diese Theorie zu verifizieren, wird das erste Byte von SMAP testweise verändert. Man trägt einfach einen Zufallswert, z. B. 2, ein. Jetzt kann man nach MCII zurückschalten, das soeben gespeicherte Spiel laden und sehen, was sich verändert hat. Man schlägt auf diese Weise gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen erfährt man, ob das Spiel ein verändertes Savegame kategorisch ablehnt (also irgendwo eine Checksumme hat) und damit jeder weitere Hackversuch sinnlos ist. Zum anderen kann man, sofern das Savegame problemlos geladen wird, so lange im Level herumfliegen, bis man eine Veränderung findet. So erkennt man, was der Patch bewirkt hat.

Um es gleich vorwegzunehmen: MCII überprüft keine Checksumme, und nach dem Patch findet man südwestlich von der Startposition ein Stück Feldweg, der im Gegensatz zu allen anderen Feldwegen auf der Wellenbewegung mitten im Meer dümpelt. Volltreffer!

Learning by Doing

Obwohl damit die Theorie, daß die Werte im Savegame Höhendaten darstellen, durch das physikalisch unmögliche Dümpeln des Feldwegs widerlegt wurde, hat man etwas Wichtiges herausgefunden. Die Werte repräsentieren eine Textur, die auf die Landschaftsdaten gelegt wird. Außerdem kann man schon jetzt sagen, daß Textur Nummer 2 ein Stück Feldweg ist und Wasser-



Cheaten mit Win 95, so komfortabel wie noch nie

flächen mit Textur 0 überzogen werden. Da einbyteige Werte verwendet werden, gibt es bis zu 255 verschiedene Texturen.

Als nächstes gilt es herauszufinden, wie groß eine Levelkarte ist. Dabei hilft HVIEW, ein spezieller Hexviewer, mit dem sich die Darstellungsbreite des Hexdumps variieren läßt. Das ist der Clou dieses Werkzeugs. (HVIEW befindet sich in einer Betaversion auf der Heft-CD, hat allerdings noch einen sehr eingeschränkten Funktionsumfang und eine Menge Bugs. Im Laufe der Cheat-Serie werden wir das Tool jedoch noch ausbauen.)

Mit dem Eingabefeld am oberen Fensterrand kann man Rasterdaten gezielt auf die Spur kommen. Nach dem Aufruf von HVIEW und dem Öffnen der SMAP1.DAT präsentiert sich das Ausgabefenster mit einer Spaltenbreite von 16 Zeichen (Bytes). Durch Eingabe von anderen Werten kann man die Anzahl der in einer Zeile darzustellenden Bytes verändern. Programmierer arbeiten gerne mit Werten, die sich durch 8, 16 oder 32 teilen lassen. Solche Werte genießen also Vorrang.

Wenn man sich die Kartendarstellung von MCII ansieht, kann man einfach einen Näherungswert festlegen. Ein MCII-Bildschirm ist 320 x 200 Pixel groß, und die Levelkarte braucht ungefähr 2/3 des Bildschirms. Der Wert, der einem sofort durch den Kopf schießt, ist 255, denn so viele Pixel lassen sich gerade mit einem Byte adressieren.

Search & Display

Nun muß man noch bedenken, daß Rasterfelder im allgemeinen nicht bei 0, sondern bei 1 beginnen, für den gesuchten Wert also auch 256 in Frage käme. Und wenn man diesen Wert in HVIEW einträgt, ordnet sich das zerrissene Hexdump in eine klar lesbare Rasterstruktur. Noch ein Volltreffer!

Noch mal zusammengefaßt: Die Levelkarte mit den Texturdaten beginnt in der Datei SMAP1.DAT an Position 0. Jedes Byte präsentiert eine Textureigenschaft im Bereich 0 bis 255. Die eigentliche Levelkarte ist 256 Bytes breit und ebenso hoch, wie wir mit HVIEW durch Scrollen herausfinden.

Direkt an die erste Levelkarte schließt eine weitere Bitmapstruktur mit gleichen Daten an. Insgesamt finden sich mit HVIEW (ohne daß weitere Parameter eingegeben werden) sogar fünf solche Strukturen. Alle benötigen hexadezimal \$10.000 Bytes. Karte 2 beginnt also an Dateiposition \$10.000, Karte 3 an Position \$20.000 und so weiter.

Insgesamt fallen da eine ganze Menge Daten an, zu viele, um mit einem Hexeditor noch sinnvoll arbeiten zu können. Mit einer Windows-Entwicklungsumgebung (z. B. Delphi oder Visual Basic) wird ein kleiner Viewer geschrieben, der die Bytes einliest und auf eine Zeichenfläche mit der Größe 256 x 256 "malt". Dabei soll der Wert der einzelnen Bytes durch Farbinformation unterschieden werden. (Das Ergebnis einer solchen Arbeit, MCIIED.EXE, findet sich auf der Heft-CD.) Mit diesem Programm kann man sich auf die Suche machen und herausfinden, wofür die einzelnen Karten gut sind und was in den verbleibenden Bytes gespeichert wird.

Über die Funktion der Karten kann man zunächst nur Mutmaßungen anstellen. Sicher ist Karte 5 sofort als Hintergrund zu identifizieren. Die anderen Karten erfordern dagegen noch ein wenig klassisches Hacken: Man schreibt Werte in das Savegame und sieht nach, was sich im Spiel verändert. Nach einigen Versuchen kommt man zu folgendem vorläufigen Ergebnis:

Karte 1 enthält die Texturdaten, Karte 2 enthält Höhendaten,

Karte 3 enthält Lichtverhältnisse, Karte 4 enthält Höhendaten, Karte 5 enthält den Hintergrund.

Diese Vermutungen sind noch nicht zwingend richtig, und vor allem das doppelte Vorkommen von Höhendaten verwirrt ein wenig. Vielleicht braucht man den zweiten Satz Höhendaten in den Höhlenlevels?

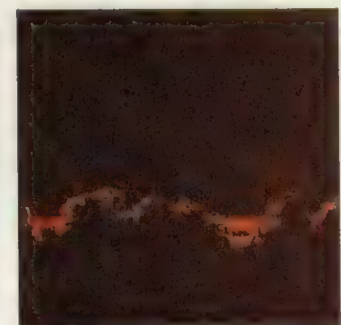
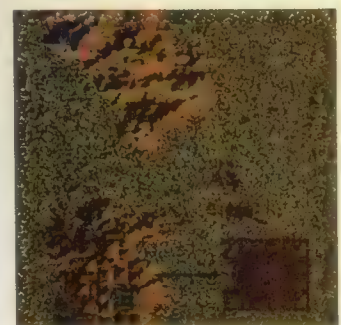
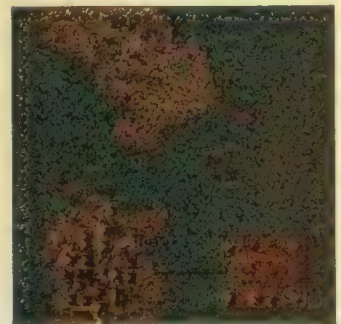
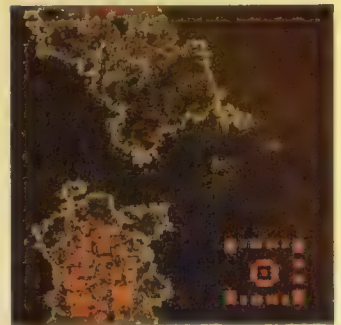
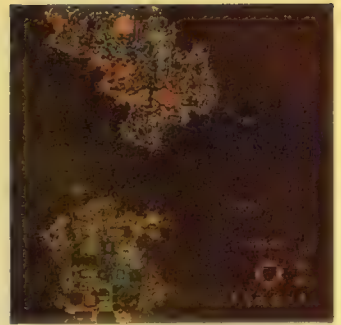
(Damit Ihr selbst herausfinden könnt, wofür die Karten im allgemeinen gut sind, haben wir die Betaversion von MCIIED ebenfalls auf die Heft-CD gepackt. Alle interessierten Leser sind aufgefordert, ordentlich damit herumzuspielen, alle gefundenen Werte für Texturen oder die Verwendung der Karten aufzuschreiben und an den Verlag zu schicken. Gemeinsam hackt sich so ein Projekt einfach besser.)

Die letzte Karte von SMAP1 ist mit Vorsicht zu genießen. Wahllose Änderungen führen einfach nur zum Absturz des Spiels. Hier befinden sich die Daten der Objekte auf der Karte. Dazu verwendet MCII jedoch einen "Word"-Wert, der zwei Bytes lang ist. Mit <Show Objects> läßt sich diese Objektliste ebenfalls auslesen und die Position auf der Karte anzeigen. Es ist sehr wahrscheinlich, daß der angegebene Wert ein Zeiger auf eine Position in SLEV1.DAT ist.

Was es mit den Objektdaten tatsächlich auf sich hat und wie wir weiteres herausgefunden haben, beschreibt die nächste Folge dieses Beitrags. Bis dahin erst mal viel Spaß mit den neuen Tools und bitte reichlich Post an:

Tronic Verlag
Redaktion PC Spiel
Thomas Morgen
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

tom



Die Levelkarten von Magic Carpet II

Der Spezialist

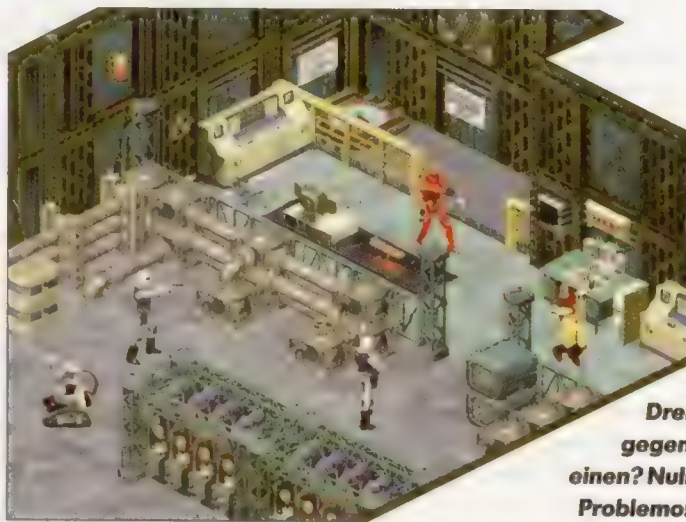
Er setzt gnadenlos sein Leben ein, um die Menschheit von einer tyrannischen Regierung zu befreien. Crusader kennt keine Angst!



Ich arbeite unter dem Namen Crusader und lebe in einer

Zeit, die der Euren weit voraus ist. Denn längst hat das World Economic Consortium (WEC) die Weltherrschaft übernommen. Nur durch die ständige Unterdrückung von Bürgern kann dieses korrupte, tyrannische Regime seine Vormachtstellung aufrechterhalten.

Da das WEC an Gefährlichkeit nicht zu unterschätzen ist, müssen wir im Untergrund arbeiten. Unser Ziel ist es, die Vorherrschaft des WEC zu beseitigen, um dann eine aufge-



Drei gegen einen? Null Problem!

beit aussieht, möchte ich an dieser Stelle deutlich machen. Natürlich wird eine solche Aktion nicht unvorbereitet durchgeführt. Vom Widerstand habe ich alle wichtigen Informationen über Gebäude, Personal und die mir zur Verfügung stehen-

heit zu wahren, kann ich keine Rücksicht auf Menschenleben nehmen, ich erschieße ihn sofort und untersuche, was er bei sich trägt. Endlich ist Gelegenheit, einen Rundblick zu wagen.

Ich halte mich streng an die Sicherheitsbestimmungen des Widerstands und schalte erst einmal alle Alarmanlagen und Kameras aus. Jetzt kann ich in aller Ruhe die Terminals überprüfen, um Zahlencodes für Türen zu erhalten.

Fast lautlos bewege ich mich durch die Hallen, stets mit geschärftem Blick für eventuelle

Bedrohungen. Die Laser, die hinter der nächsten Ecke auf mich lauern, erledige ich, bevor sie auch nur einen Schuß abgeben können.

Während ich über eine Gitterbrücke zum nächsten Gebäudekomplex gehe, frage ich mich, wozu sie überhaupt Türen haben, wenn die durch ein einfaches Hebelumlegen zu öffnen sind.

Die nördliche Tür ist mein nächstes Ziel, und hinter der finde ich am Terminal auch schon den ersten Zahlencode. Jetzt wird's langsam gefährlich. Giftige Dämpfe strömen aus, die ich durch einen Dreh am richtigen Rad stoppen kann.

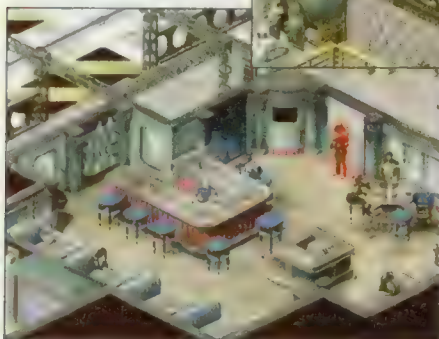
Ein, zwei Treffer habe ich abgeköpft und freue mich über das Wunder der Technik, das sich mir in einem der nächsten Räume offenbart: ein Erste-Hilfe-Automat. Nur hineinstellen und schon bin ich wieder fit wie eh und je.

Jetzt gehe ich nordnordwestlich und dann wieder nach Norden. Ich bin auf der Suche nach einem Tresor. In dem soll nach meinen Informationen eine Schlüsselkarte enthalten sein. Ah, hinten links in der Ecke lacht er mich an. Jetzt nur noch vom Terminal den richtigen Code für den Tresor entnehmen, und ich kann das Kärtchen mein eigen nennen. Ich weiß nur noch nicht ge-



Wie gut, daß es Savegames gibt

Hier warten Gesprächspartner

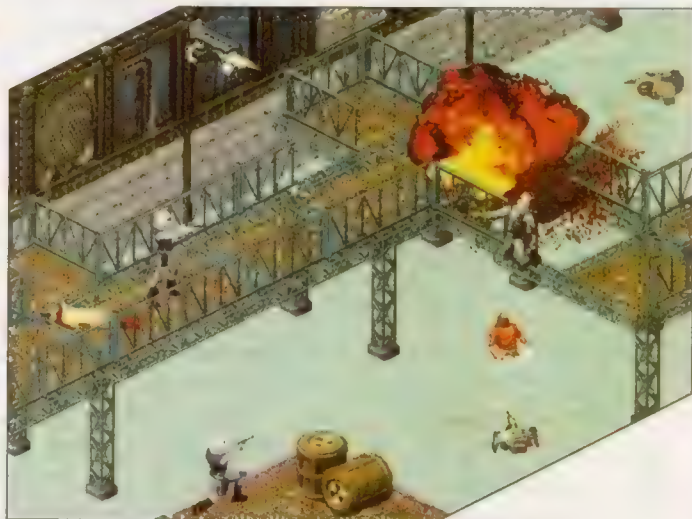


klärte und progressive Regierung einzuführen.

Ich persönlich bin damit beauftragt, eine WEC-Fabrik zu sabotieren – ein gefährlicher Auftrag, bei dem ich mein Leben aufs Spiel setze. Wie meine Ar-

den Waffen bekommen. And tonight is the night: Ich benutze ein Teleport, um in das feindliche Gebäude einzudringen.

Ein kurzer Blick und schon steht der erste leitende Angestellte vor mir. Um die Sicher-



Die Brücken halten nicht immer, was sie versprochen

nau, an welcher Tür ich sie benutzen soll. Nach einigem Suchen finde ich einen blauen Kartenleser – sie paßt! Unterwegs habe ich mich übrigens einiger umherstehender Kisten bedient, die eine ganze Menge nützliches Zeug wie Waffen oder Erste-Hilfe-Koffer enthielten.

Mein Weg führt mich jetzt weiter zu einer Brücke, die auf den ersten Blick nicht passierbar zu sein scheint. In Brusthöhe schießen Flammen über das Gitter. Aber auch hier finde ich wieder ein Rad und kann so das Feuer eindämmen.

Ich bewege mich jetzt weiter in Richtung Norden, und immer wieder tauchen Wachen auf, die auf mich schießen. Meiner guten Ausbildung habe ich es wohl zu verdanken, daß ich jedesmal schneller den Finger am Abzug habe.

In einer Halle mit riesigen elektrischen Generatoren finde ich eine rote Schlüsselkarte, die ich auch gleich am nördlichen Lift benutzen kann. Dies war eine richtige Entscheidung, denn jetzt stehe ich vor dem nächsten Terminal, der mir einen Nummerncode ausspuckt.

Die Tür in der Haupthalle wird nun kein Hindernis mehr für mich sein. Tja, das sind eben kleine Erfolgserlebnisse im Leben eines Saboteurs.

Ich betrete gerade die nächste Brücke, als ich aus den Augenwinkeln rechts von mir ein kleines Schaltpult bemerke. Neugierig drücke ich die Knöpfe und ... puh, Glück gehabt! Von der Brücke abzweigend baut sich ein begehbare Kraftfeld auf. Der Weg, den ich nehmen wollte, war also eine Falle!

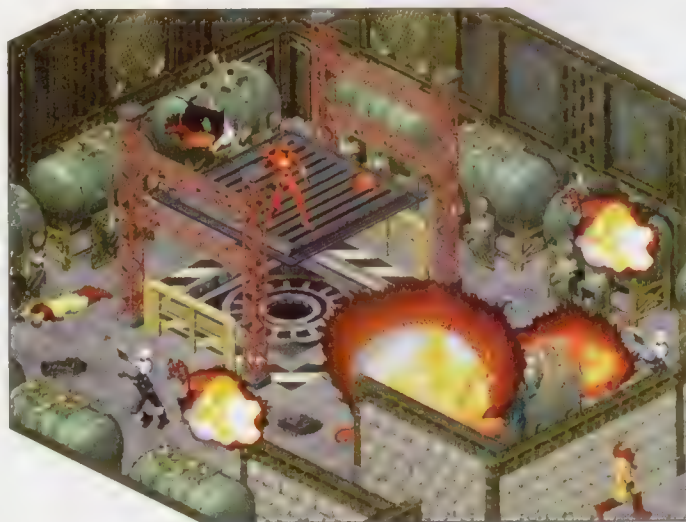
Hinter der nächsten blauen Tür werfe ich einen Blick auf das Informantenvideo, bevor ich meinen Weg durch eine weitere blaue Tür fortsetze. Mein nächstes größeres Ziel ist der Raum mit den riesigen grauen Maschinen, die ich zerstören soll.

Erledigt! Jetzt nördlich über die Brücke, dann westlich. Wieder Flammen, aber die kosten mich mittlerweile wirklich nur noch ein müdes Lächeln. Noch mal nach Westen, und ich finde hinter der Wand wieder eine



**Crusader
leistet ganze
Arbeit**

Brücke mit Kraftfeld. Das Wachpersonal scheint endlos verfügbar zu sein. Immer wieder habe ich mich Kämpfen auf Leben und Tod stellen. Gerade eben mußte wieder ein WEC-Angestellter dran glauben. Erst dachte ich, daß es ein höherer Angestellter gewesen sein mußte, weil er eine dieser Schlüsselkarten bei sich trug. Als ich jedoch in einem der nächsten Räume sogar eine Karte im Bücherregal finde, staune ich nicht schlecht.



Jetzt knallt's aber!



Da hilft nur Dauerfeuer

Mein nächstes Ziel ist der Raum mit dem Thermal Coupler, wo ich unter anderem das Magieviideo anschau. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte und Handgriffe bis zu meiner Basis.

Ich zerstöre einen Laser, nehme den Fahrstuhl nach oben und betrete den Raum mit der automatischen Kanone. Hier soll ich die graue Maschine in der Ecke zerstören. Anschließend nehme ich mir die Kanone vor.

Vier Hebel und ein Code trennen mich noch vom Teleport. In Sekundenschnelle erledige ich den mageren Rest und komme wohlbehalten bei meinen Leuten an.

Bevor für mich endgültig Feierabend ist, habe ich auf der Basis die üblichen Formalitäten wie Terminal abfragen etc. zu erledigen. Außerdem erwartet mich Oberst Ely in seinem Büro.

Und bevor morgen die Sonne aufgeht, werde ich wieder auf dem Teleport stehen, um meine zweite Mission anzutreten. Mann, war das ein Tag ...

□
sat

**Ein Walker kommt
selten allein**



GRAND *prix* 2



BRINGEN SIE IHR CD-ROM-



DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES



LAUFWERK AUF TOUREN!

MicroProse und Geoff Crammond präsentieren das Sequel zu der Simulation, die neue Maßstäbe für Rennspiele gesetzt hat: *Formula One Grand Prix 2*.

Erleben Sie die Weltmeisterschaftssaison 1994 hautnah! *Formula One Grand Prix 2* bietet Ihnen atemberaubende Grafiken und die realistischsten Wagen und Strecken, die Sie je gesehen haben.

Kurvenlage, Kollisionen und Kreiseln: Die Spannung im Cockpit wird Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben! Jedes Detail wurde berücksichtigt: die echten Teams und Fahrer, die echten Wagen mit allen Sponsoren, die echten Kurse mit authentischer Bandenwerbung. Und für Fahrer, die ihre Fähigkeiten voll auf die Probe stellen wollen, gibt es unzählige Wageneinstellungen, Motorschäden und Auftankstrategien.

Stellen Sie sich jetzt noch durchdringenden Sample-Motorenlärm, verbesserte Soundeffekte und Spieloptionen für Modem oder Direktverbindung vor, und Sie werden uns zustimmen: Diese Simulation ist unerreicht. Oder anders formuliert: Sie liegt um Runden vorne!

Formula One Grand Prix 2. Für IBM-PCs und Kompatible mit CD-ROM.

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

(Lizenziert durch FOCA an Fuji Television)

Spielbox 1995 Geoff Crammond, Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse

MICRO PROSE

MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

NUR BEI MICROPROSE!

Die Besatzung reduziert
sich ziemlich schnell:
Brink ist tot

Dig it

Kaum zu glauben, nach lediglich fünf Jahren Entwicklungszeit kommt eins der am längsten erwarteten Computerspiele auf den Markt. Die Rede ist von LucasArts THE DIG, das mit so klangvollen Namen wie Steven Spielberg, Steve Meretzky und ILM aufwarten kann.

Als sich Steven Spielberg die Story für **The Dig** ausdachte, hatte er eigentlich einen Hollywood-Film im Sinn. Allerdings enthielt die Story so viele aufwendige Elemente, daß damals noch kein Investor die Produktionskosten übernehmen wollte. Trotzdem faszinierte die Idee Spielberg so sehr, daß er sich nach anderen Möglichkeiten umsah, um die Geschichte umzusetzen. Fündig wurde er dann bei George Lucas, der sich mit den LucasArts-Adventures zum König der interaktiven Geschichtenerzähler qualifiziert hatte. Worauf alle Kinofans immer gewartet hatten, das Talent der beiden erfolgreichsten Filmmacher Hollywoods in einer gemeinsamen Produktion zu sehen, schickte sich an, in einem Computer-adventure Wirklichkeit zu werden. Flugs wurden die ersten Presseinfos verschickt, und – um noch einen bekannten Namen im Programm zu haben – wurde Steve Meretzky zum Projektleiter erklärt. Wie gesagt, das geschah vor fünf Jahren, seitdem war von **The Dig** außer gelegentlichen Pressemitteilungen, daß der Projektleiter ausgewechselt wurde, nicht mehr viel zu hören. Trotzdem war ein Phantom geboren, das nicht mehr aus den Köpfen der Spieler

herauszubekommen war. Jetzt ist es endlich soweit, das "Werk" ist fertig, und wir werden sehen, ob sich das Warten gelohnt hat.

Meteor-Alarm

Die Story beginnt in einer Sternwarte in Südamerika. Hier wird ein Meteor entdeckt, der aus den Tiefen des Alls haargenau auf die Erde zusteuert und diese mit einer 1:1-Chance auch treffen wird. Grund genug für die NASA, eine Raumfähre mit zwei Nuklearsprengsätzen loszuschicken. Die Kosmonauten sollen die Sprengsätze direkt auf dem Meteor, der auf den Namen Atila getauft wurde, plazieren, den Gesteins-



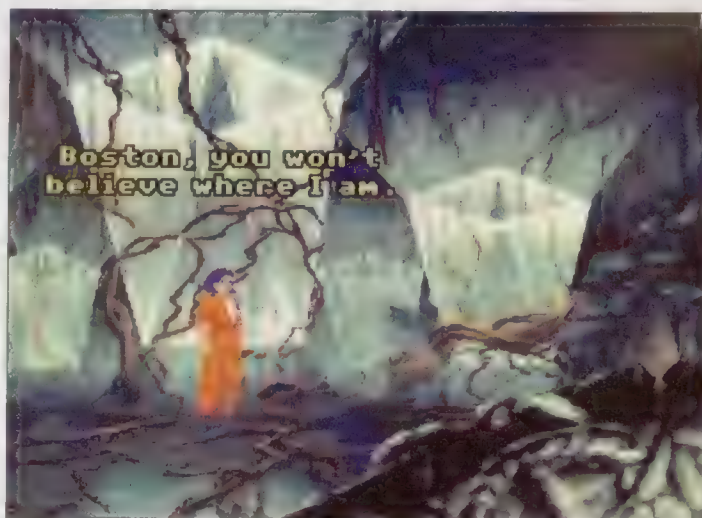
Mit geheimnisvollen Kristallen läßt sich Brink wieder aus dem Orkus holen

brocken durch gezielte Sprengung in eine stabile Umlaufbahn zwingen und so der Erde einen neuen Mond verschaffen. Das Unternehmen gelingt auch so weit problemlos, nach der Sprengung entdecken die Kosmonauten allerdings einen Tunnel, der durch die Explosion freigelegt wurde. Am Boden dieses Tunnels finden sich seltsame Metallplatten, die außerirdischen Ursprungs sind. Beim Experimentieren mit den Platten passiert dann das Unglaubliche: Der Meteor ist mit einem gewaltigen Antrieb ausgestattet und entführt die drei Erdenbewohner mit Lichtgeschwindigkeit in einen völlig anderen Teil der Galaxie.

Long way home

Was machen drei völlig unterschiedlichen Charaktere, wenn es sie quer durch das Universum auf einen unbekannten Planeten verschlägt? Diese Frage ist die zentrale Intention, die hinter Spielbergs Geschichte steckt und die das Adventure so realistisch wie möglich wiedergeben will. Da ist zum einen Low, der Kommandant des Unternehmens. Er ist der Held, der vom Spieler gesteuert wird. Low ist ein alter Militärkämpfe und kann mit außerirdischen Zivilisationen ziemlich wenig anfangen. Der Charakter des Helden ist eher praktischer

Korrespondentin
im All: Robbins ist
begeistert von der
Alien-Technologie



Natur, und vor der Erforschung von Alien-Technologie sieht er erst mal die dringendste Notwendigkeit darin, den Heimweg zu finden. Ebenfalls mit von der Partie ist Robbins, eine Journalistin, die eigentlich nur aus Publicitygründen mitgenommen wurde und die von der Alien-Technologie fasziniert ist, allerdings auch gerne nach Hause möchte. Letzter im Bunde ist der Archäologe Brink. Dieser etwas zwielichtige Charakter ist eigentlich für die Erkundung einer fremden Welt am ehesten geeignet, dummerweise stirbt er ziemlich früh im Spiel, wird jedoch später wieder von Low zum Leben erweckt. Der findet nämlich geheimnisvolle Kristalle mit lebensspendender Wirkung. Hätte er auch die Packungsbeilage gelesen und seinen Arzt oder Apotheker nach den Nebenwirkungen befragt, hätte er sich diesen Schritt bestimmt noch einmal überlegt, denn der wiederbelebte Brink entwickelt sich innerhalb kürzester Zeit zu einem rücksichtslosen A-Loch, der seine beiden Teammitglieder in diverse lebensgefährliche Situationen bringt.

Keiner zu Hause

Wer LucasArts-Adventures bisher als humorigen Spaß ansah, bei dem kein Auge trocken bleibt, der sieht sich mit einer neuen Situation konfrontiert. Es gibt zwar den einen oder anderen Gag in Dialogen, aber im großen und ganzen nimmt sich The Dig bierernst. Jede der Spielpersonen benimmt sich ihrem Charakter entsprechend und hat völlig eigene Vorstellungen davon, was man mit dem gewaltigen Fund anstellen könnte. Steven Spielberg wollte eine Situation im Stil "Der Schatz der Sierra Madre" erzeugen, was ihm auch voll gelungen ist. Neben der Auseinandersetzung mit den Teamkollegen steht natürlich die Erforschung der Alien-Technologie an erster Stelle. Wer sich bei "Vollgas" noch vom Schwierigkeitsgrad enttäuscht fühlte, erlebt hier LucasArts in alter Form. Obwohl sich das Adventure in der ersten Phase ohne große Knocheien durchspielen läßt, werden die Rätsel spätestens mit dem (vorläufigen)



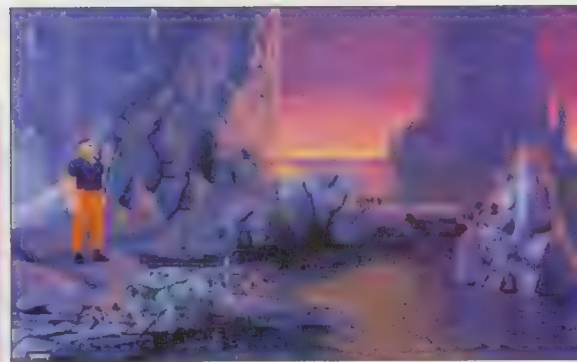
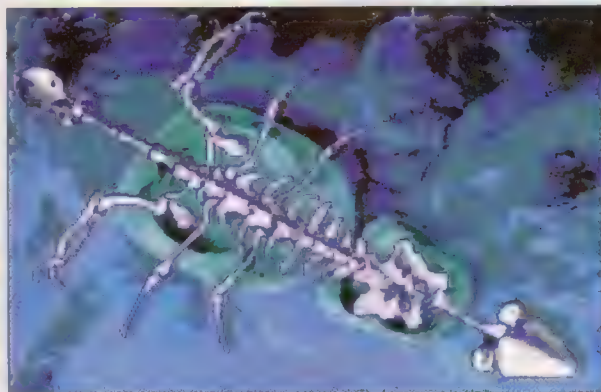
Ob das der Weg nach Hause ist?

Tod von Brink knackiger. Irgendwie sind alle Maschinen des Planeten in einem leicht derangierten Zustand und müssen erst mal repariert werden. Da gilt es, Generatoren mit programmierbaren Kränen in Betrieb zu nehmen, versiegelte Türen zu knacken und das Geheimnis der Außerirdischen zu lösen. Obwohl man eigentlich erwarten sollte, daß man auf einem Alienplaneten auch eine Menge Aliens trifft, finden die drei Kosmonauten lediglich geisterhafte Erscheinungen, die auf das eine oder andere Objekt aufmerksam machen. Wo sind alle hin? Was ist passiert? Das sind die Fragen, die der Spieler zu lösen hat.

Ambiente satt

George Lucas und Steven Spielberg sind Visionäre in der Filmbran-

Eine Fundgrube für Paläontologen



Die Lage ist mal wieder ernst, aber Low behält den Überblick

che. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, beschäftigen sich beide intensiv mit der Weiterentwicklung von filmschaffenden Technologien. Wenn diese beiden Giganten ihr Potential für ein Computerspiel zusammenschmeißen, kann man sicher sein, daß eins der grafisch opulentesten Spiele dabei herauskommt. The Dig ist vollgestopft mit phantastischen Special-FX von Industrial Light & Magic, die jedem Kinofan ein Begriff sein dürften. Klassische LucasArts-Adventuregrafik, gepaart mit tollen Filmsequenzen, erzählen die Geschichte so dicht, das man sich gar nicht mehr davon losreißen kann. Glücklicherweise hat das Game ungefähr 200 rätselreiche Lokationen, und bei LucasArts geht man von einer Spieldauer von 70 Stunden aus, wenn man die Lösung kennt. Alles in allem läßt sich sagen, daß sich das Warten gelohnt hat. The Dig ist ein absolutes Muß für alle Adventurefans und zeigt, daß LucasArts das Adventuremachen keinesfalls verlernt hat.

tom

The Dig

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■

Was uns auffiel:

- + phantastische Grafik
- + rätselhaltige und spannende Story
- + hohe Motivation

Hersteller: LucasArts Preis: ca. 100 DM



Beavis & Butt-Head
Klassenzimmer: Frösche sezieren ist cool

Mit MTV hat nicht nur die Videokultur in Deutschland endgültig Einzug gehalten, sondern der Sender bescherte uns auch die zwei absoluten Antihelden Beavis und Butt-Head. Beides pubertierende Jünglinge der übelsten Sorte, stellen sie die schier unerträgliche Mischung aus Helge Schneider und Ozzy Osbourne dar.

Hardrock, Babes und Zahnspangen

SPIELFELD

Mit einer Kettensäge die Hundehütte des Nachbarn verzieren, oder einem Stier ein Bein absägen. Mit irrem Kichern im Biologieunterricht Frösche sezieren (Bio is cool, hä hähä hä) oder dem Tischnachbarn beim Experiment mit seinem Schimpansen zusehen. So und ähnlich dumm und niveaulos sind eigentlich alle Freizeitbeschäftigungen, denen die beiden Teenager Beavis und Butt-Head nachgehen. Einzig das gierige Glotzen nach gutaussehenden Mädels und das Anbeten von Todd, dem coolsten Halbstarren der Stadt, bringt in diesen Alltag noch Variation hinein.

Butthead-Mania

An diesem Game werden sich die Geister scheiden. Wer Beavis & Butt-Head als Cartoon mag, der kommt auch hier voll auf seine Kosten. Das Game wurde grafisch und storytechnisch komplett von dem Team erstellt, das auch die Trickfilmserie betreut. Dazu gibt es die Originalsprecher und jede Menge dummer Sprüche und himloser Gags. Um die alle zu verstehen, sollte man allerdings recht gut Englisch sprechen, denn sonst verpaßt man die Hälfte des Irrsinns. Technisch wird solide Abenteuerkost serviert und grafisch lehnt man sich in kranken und einfach gestalteten Bildern deutlich am TV-Original an. B&B-Fans kommen voll auf ihre Kosten, während diejenigen, die die beiden anarchistischen Vollidioten ohnehin nicht mögen, lieber die Finger von dem Game lassen sollten.

Heiner



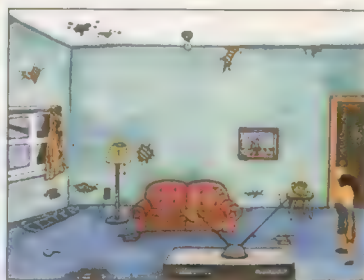
Eine kleine Stadt in Amerika, die Heimatstadt des anarchistischen Duos

wird. So kann man herumlaufen, Dinge ansehen und einstecken sowie last but not least Leute ärgern. Dazu gibt es, einmal dem Klassenzimmer entkommen,

reichlich Gelegenheit. Ob sie den diktatorisch veranlagten Sportlehrer mit dummen Fragen nerven oder dem Direktor der Schule vom Dach aus auf die Glatze spucken. Wirklich cool wird es aber erst, wenn die zwei versu-

chen in Todd's Gang aufgenommen zu werden, was natürlich in völligem Chaos ausarten muß!

hs



Natürlich darf auch das Zimmer mit dem roten Sofa nicht fehlen



Die örtliche Streetgang macht eine Aufwartung bei den Helden

Seit gut zwei Jahren treiben diese beiden geistigen Tiefflieger ihr Unwesen auf MTV. Nicht nur die tägliche Show "Beavis & Butt-Head" genießt Kultstatus, inzwischen gibt es auch eine Comicheft-Serie mit gleichem Niveau und ähnlichem Erfolg. Daß da ein Computerspiel nur eine Frage der Zeit war, ist klar. Dank Viacom darf man

nun endlich den beiden einmal in die Schule folgen und an einem ganz normalen Beavis-&-Butthead-Tag teilhaben. In bester Adventure-Manier kann der Spieler mit den beiden das Klassenzimmer erforschen und den Mitschülern auf die Nerven gehen. Gesteuert wird mit der Maus, die einen Aktions-Cursor lenkt. Mit einem Rechts-Klick wird ein grafisches Menü auf den Bildschirm gebracht, in dem die Form des Cursors ausgewählt wird, während mit der linken Maustaste die gewählte Aktion ausgeführt

Beavis und Butt-Head		
Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Maus, Windows		
Wertung 		
Grafik	Sound	Komfort
 	 	
Was uns auffiel: + Idios Benutzersführung + keine Installation notwendig		
Hersteller: Viacom/New Media Preis: ca. 90 DM		

Minis gesucht!

Ihr wollt sie ständig loswerden, und wir wollen sie! Von was oder wem hier die Rede ist? Von Euren jüngeren Geschwistern! PC Spiel ist nämlich auf der Suche nach dem/der jüngsten Computerspieler/in. Wir planen, die Minis in die Redaktion einzuladen, um sie dann in einer unserer nächsten Ausgaben mit allem Drum und Dran vorzustellen. Teilnehmen dürfen alle Kids bis acht Jahre. Wir freuen uns auf Eure Zuschriften, in denen Ihr aber schon etwas detaillierter auf Schwesterchen oder Brüderlein eingehen solltet. Foto nicht vergessen und dann ab die Post an:

PC Spiel
"Minis"

Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Alle anderen Leserbriefe sind natürlich auch diesen Monat willkommen. Einfach ohne Stichwort an obige Adresse schicken. Bis dann und tschüß!

Eure PC-Spiel-Redaktion

Enttäuschung

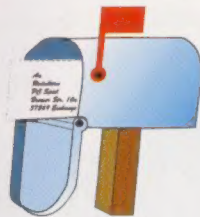
Enttäuschende Erfahrung! Habe mir die PC Spiel 11/95 gekauft, mußte jedoch gleich bei Gebrauch der CD erkennen, daß es mir sämtliche Windows-Dateien zusammenbrechen ließ. Ein Techniker stellte fest, daß bei dem Spiel "Talisman" der Fehler liegt; dieses Spiel enthält einen Virus. Und auf mich kommen jetzt erhebliche Kosten zu, da die Computerfirma keine Garantie übernimmt. Wäre es zuviel verlangt, wenn ich von Ihnen wenigstens den Bescheid bekäme, daß dieser Brief nicht gleich im Abfall landet?

Christin Klinner, Altdorf

Nein, das ist bestimmt nicht zuviel verlangt, und wir nehmen derartige Zuschriften sehr, sehr ernst. Wir bitten Euch allerdings alle, in ähnlichen Fällen Eure vollständige Adresse mitzuliefern, damit wir uns tatsächlich umgehend mit Euch in Verbindung setzen können.

Und damit zum Stein des Anstoßes! Bevor eine CD unsere Redaktion verläßt, checken wir sie unter anderem mehrmals mit verschiedenen Virenskannern und prüfen die Programme auf Lauffähigkeit. Nach Deinem Brief haben wir das "Talisman"-Demo gleich noch einmal unter die Lupe genommen. Ergebnis:

Wir können die Vermutung, das Programm enthalte einen Virus, keinesfalls bestätigen. Auch die Herstellerfirma Software 2000, der wir Dein Problem ebenfalls schilderten, schließt aus, daß ihr "Talisman"-Demo einen Virus enthält. Wäre es unter Umständen möglich, daß Dein Techniker einen Vorwand sucht, um einer Garantieleistung aus dem Weg zu gehen?

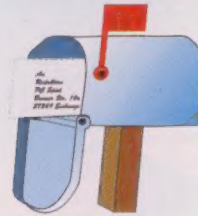


Gesammelte Werke

Schon seit Ende '94 vermisste ich Eure "Gesammelten Werke", die mir auf den letzten Seiten der früheren ASM sehr hilfreich waren. Habe ich da einen Hinweis verpaßt, daß die "Gesammelten Werke" eingestellt wurden, oder sind die jetzt auf der CD, und ich übersehe sie??? Hat außer mir noch jemand diese Seiten vermißt? Ansonsten gefällt mir die PC Spiel immer noch sehr gut. Ist eigentlich mal wieder ein Lösungssonderheft in Planung?

Karin Schaffner, Griesheim

Die "Gesammelten Werke" sind nicht aus der Welt - keine Angst! Wir haben nur erst auf die Windows-Oberfläche gewartet, um die ganze Sache auf unserer CD ansprechend gestalten zu können. Bezüglich des Lösungssonderheftes müssen wir Dich allerdings enttäuschen. Wegen zu geringer Nachfrage ist ein solches in Zukunft nicht geplant.



Myst-Demo

Ich bin schon längere Zeit auf der Suche nach dem Demo von Myst. Als ich im Zeitschriftenhandel eine Zeitschrift erblickte, auf der ich etwas von einem Myst-Demo las, kaufte ich mir das Heft sofort.

1) Doch als ich die CD einlegte, kam das böse Erwachen. Diese CD soll angeblich nicht dem High-Sierra- oder ISO-9660-Format entsprechen. Obwohl die CD den Aufdruck CD-ROM besitzt, kann ich nichts damit anfangen. Erst später bemerkte ich einen Absatz auf der letzten Heftseite. Diese CD-ROM ist nur für Apple Computer.

2) Ich dachte immer, daß es unter PCs keinen Unterschied gibt, oder doch? Ich habe ein Creative-CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit, MS-DOS 6.22 und Windows für Workgroups 3.11. Kennt Ihr vielleicht eine Möglichkeit, an das Demo ranzukommen?

3) Nun zu Eurem Heft. Ich lese die PC Spiel seit Monaten regelmäßig und bin sehr zufrieden! Allerdings habe ich doch eine Kritik: Wie wäre es, wenn Ihr irgendwo im Heft ein komplettes Inhaltsverzeichnis der CD abdrucken würdet?

4) So, und jetzt noch ein paar Fragen:

4.1) Wird es irgendwann eine Software oder Hardware geben, mit der man SEGA-Mega-CDs am PC lesen kann? Wenn nicht, kennt Ihr vielleicht ein PC-Game, das so wie "Lunar the Silver Star" (Rollenspiel für SEGA-Mega-CD) aufgebaut ist?

4.2) Wie schaffe ich es, beim Abspielen von AVI-Files unter Windows das störende Rucken im Vollbildmodus wegzubekommen? Ich habe Video for Windows 1.1e installiert, eine Trident-SVGA-Grafikkarte mit 1 MB und mein CD-ROM-Laufwerk (Doublespeed) mit 64 Buffer versorgt. Bitte schreibt aber jetzt nicht, daß ich mir eine neue Grafikkarte kaufen soll, denn mit meiner bin ich ansonsten recht zufrieden.

4.3) Bei meinem PC (486DX4, 100 MHz, 8 MB RAM) kommt öfters diese Fehlermeldung: "Speicherzuordnungsfehler - Command.com kann nicht geladen werden - System angehalten". Was hat diese Meldung zu bedeuten?

Sonst wäre eigentlich nichts mehr zu sagen, außer: Macht weiter so!

Renar Karl, Stockerau

1) Tja, nur wo PC Spiel drauf steht, ist auch PC Spiel drin!

2) Mac und PC sind zwei Welten. Das Demo kannst Du also getrost in der Pfeife rauchen.

3) Es gibt einen Optiker, bei dem man für eine Brille keinen Pfennig dazubezahlt - taste Dich mal in die Heftmitte vor.

4.1) Nein, nein, nein.

4.2) Da wird wohl nur ein schnellerer Rechner helfen.

4.3) Wahrscheinlich hast Du dann nicht mehr genügend Speicher. Ohne Angaben, welche Programme Du vorher geladen hast, können wir leider nichts Näheres dazu sagen.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden. Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Kompaß für Januar

Rebel Assault 2:

Der Actionballerei Rebel Assault eilt der Ruf voraus, mit aufwendiger Grafik ausgestattet zu sein. Ob der Rest ebenso brauchbar ist, werden wir für Euch rausfinden.

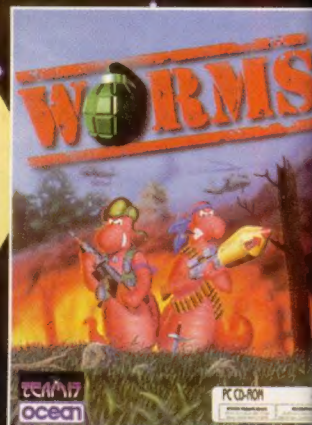
Time Gate: Time Gate (Knight's Chase)

macht den Anfang zu einer vielversprechenden Nachfolgeserie zu Alone in the Dark. Wir werden das Teil genau unter die Lupe nehmen.



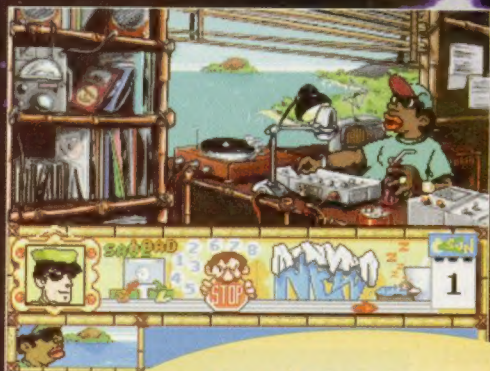
Worms:

Den rosaroten Krieger von Ocean werden wir in unserer nächsten Ausgabe auf jeden Fall ein Plätzchen einräumen. Angeblich soll bei diesem Game kein Auge trocken bleiben. Schau'n mer mal!



Braindead 13:

Wo Dragon's Lair endet, fängt Braindead 13 von Empire erst richtig an. Cartoonmäßiges Actionspiel, bei dem Reaktionsvermögen gefordert ist.



Caribbean Disaster:

In dem schrägen Strategiethriller von Ikarion spielt Ron Williams als Radio Ron eine Rolle. Mehr über Korruption und Verrat in der Karibik im nächsten Heft.

Was gibt's sonst noch? Logisch,

die CD, die es ohne Aufpreis bei uns dazu gibt, ist wieder einmal voll mit Demos, Utilities, Shareware, Updates, Lösungen, Tips und Tricks und vielem mehr. Im Heft werden wir uns einmal die Horroradventures genauer ansehen. Aber auch die Jump'n'Run-Fraktion wird mit einem Spieleüberblick versorgt.

Also

am 10. Januar

nichts wie hin zum Kiosk und die neue PC Spiel geschnappt.

Achtung: Euer wichtigstes Date im nächsten Monat ist am 10. Januar. Wo? Am Zeitungskiosk natürlich! Dann nämlich gibt's die neue PC Spiel. Unterdessen schreiben wir uns für Euch die Finger wund, testen die neuesten Games, beantworten Eure Leserpost, sammeln Tips und Tricks, telefonieren bis die Lauscher rot sind...

PS: Rutscht gut rein, ins Neue Jahr! Und wir wollen keine Beschwerden von gesprengten Briefkästen oder ähnlichen Unanständigkeiten von Euch hören! In diesem Sinne...

JETZT

GEHTS

LOS

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel
und den führenden Konsumentenmärkten.

Telefon
02369-916710

INFO-LINE

02369-916790
Telefax

**Jede CD voller
Spielspaß**

2995
UNVERBINDLICHE
PREISEMPFEHLUNG

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare



Flippern? Aber, immer! Drei aufregende
Flippertische laden Sie zum Spielen ein.



3D-Weltraum-Spektakel. Tolle Grafik - irrer
Sound. Unser Tip: Vor dem Test anschalten!



Geschick müssen Sie (schon) sein! Hier vergessen
Sie die Zeit. Tolle Spiele! Jump&Run; Rätselspiele
Gegner - jede Menge Spielspaß für alle!



Hockey in der Zukunft! Die Arena ist bereitet. Ein
Sport-Action-Spiel der Spitzenklasse. Schnelle
Grafik und rasante Action. Ein tolles Erlebnis!



Für Kreativ! Geschichten zum malen und raten
für Sie und Ihre Kinder. Mehr als (nur) spielen!



Ein wahnwitziges Labyrinth-Spiel, das viel
Kombinationsgabe und Denkvormögen
erfordert. Achtung Suchtgefahr!



Tiefen, Höhen, Meere, Eisfelder. Ein wüster, kleiner
Bursche verteidigt seine Heimat gegen die bösen
Mächte. Helfen Sie ihm!



Autorennen einmal anders! Ein bißchen verrückt
müssen Sie aber schon sein und sehr gemein!
Der wildeste Fahrer wird gesucht - und geehrt.



Action? Bitte sehr! Stoppen Sie die Techno-Piraten.
Ein rasantes Ballerspiel mit überzeugender
Grafik und einem Spitzensound.



JUMPING FLASH



KILEAK THE BLOOD



ESPN EXTREME GAMES



TEKKEN



STARBLADE ALPHA



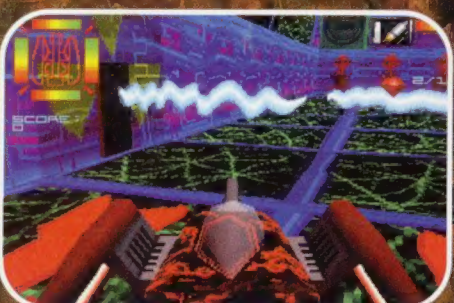
CYBER SLED



AIR COMBAT



BATTLE ARENA TOSHINDEN



ASSAULT RIGS



RIDGE RACER



LAUT

WISSENSCHAFTLERN

NUTZEN WIR

NUR 1/8 UNSERES

GEHIRNS.

JETZT WIRD KLAR,

WOZU DIE

ANDEREN 7/8

DA SIND.

SONY

